Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Magazin

4/94
DM 7.-
COMPUTEC VERLAG

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW

Die CD-ROM-Invasion

Rise of the Robots
Lawnmower Man
Battle Isle II

Für die Spiele von morgen

PCI- versus VL-Bus



JETZT NEU!!!
32 Seiten

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

Meiller-Comcard
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 10062
08223 Falkenstein



COVERDISK

Beneath a Steel Sky

Das erste Kapitel vom Spiel des Monats

386er • SoundBlaster • Maus • VGA



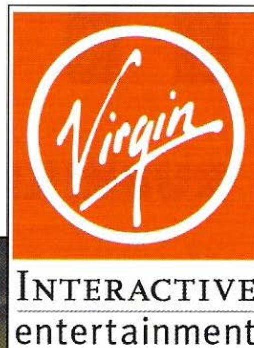
WHAT'S UP?

Ein Schreckgespenst geht um! Viele unserer Leser haben um die Jahreswende - die Zeit, in der traditionell die meisten Rechner über die Ladentheken wandern - ihr Geld in ein neues PC-System investiert. VESA Local Bus, hieß es immer, sei der zukunftsträchtige Standard. Wie sehr muß da ein Student oder Auszubildender mit seinem Local Bus 486er erschrocken sein, als in den vergangenen Wochen plötzlich alle Welt Loblieder auf einen völlig neuen "Standard der Zukunft" anstimmte? PCI-Bus heißt das neue Zauberwort. Und jeder, der etwas auf sich hält, stimmt laut mit ein. Kommen Sie sich da nicht auch ein bißchen veräppelt vor? Ich für meinen Teil finde das ganze Geläute ziemlich übertrieben. Zum einen hat bis heute noch kein Hersteller einen PCI-Chipsatz entwickelt, der wirklich hundertprozentig hält, was PCI verspricht. Zum anderen wurde um IBMs "Microkanal"-Technik seinerzeit genauso viel Wind gemacht - und wer spricht heute noch davon? Sicher, wenn PCI alles halten kann, was versprochen wird, wird dieses Bussystem sich auch durchsetzen, aber mit einem 486/DX2 haben Sie sicher keinen Fehlgriff getan. Auch nicht in Sicht auf die nächsten ein bis zwei Jahre. Länger zu planen - und das müssen wir leider akzeptieren - ist im PC-Markt, vor allem in Hinblick auf neue Spiele, nicht. Mitreden können ist trotzdem gut! Auf den Seiten 126 bis 129 finden Sie deshalb einen Vergleichstest zwischen den beiden vielversprechenden Bussystemen.

Merken Sie´s? Die PC Games fühlt sich zwischen Ihren Fingern noch besser an als im letzten Monat! Der Grund dafür sind die zusätzlichen 32 Farbseiten, um die die PC Games gewachsen ist. Der alte Tips & Tricks-Teil wird jetzt für Spieletests und Specials verwendet und die neuen Seiten enthalten Tips & Tricks pur. Eine Perforierung gibt Ihnen übrigens die Möglichkeit, den Tips & Tricks-Teil herauszunehmen, abzuheften und sich damit Monat für Monat ein umfassendes Archiv aufzubauen. Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe zu wünschen.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

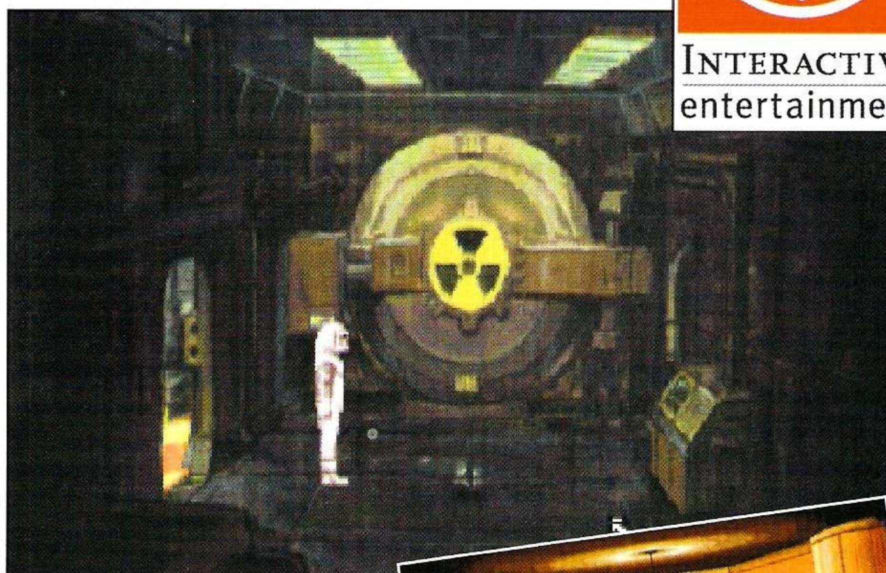
Beneath a Steel Sky

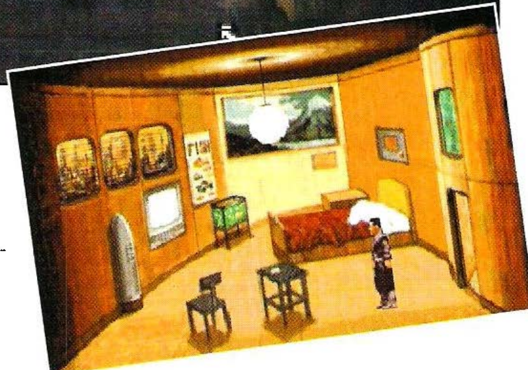






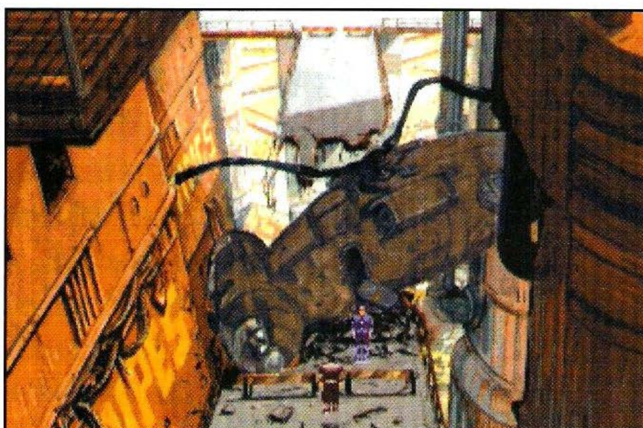
Adventures gehören immer noch zu den Dauerbrennern. Drei Vertreter dieses Genres konnten seit dem Jahreswechsel die Auszeichnung "Spiel des Monats" für sich verbuchen - und mit Beneath a Steel Sky setzt sich diese Reihe nun fort.





Umso mehr freut es uns natürlich, daß wir Ihnen diesen Monat Beneath a Steel Sky auch als Coverdisk präsentieren können. Das spielbare Demo beinhaltet das erste Kapitel, so daß Sie in das Spiel nach Herzenslust hineinschnuppern können. Der absolute Clou: Sie müssen sich nicht mit englischen Bildschirmtexten herumplagen, denn das Demo wurde schon komplett ins Deutsche übersetzt. Alles, was Sie brauchen, um in den Genuß von Beneath a Steel Sky zu kommen, ist ein 386er mit VGA-Grafikkarte. Wenn Sie über eine Soundblaster-kompatible Soundkarte verfügen, gibt es außerdem noch Musikstücke und Soundeffekte vom Feinsten. Viel Spaß mit dieser düsteren Zukunftsvision wünscht Ihnen die gesamte PC Games-Redaktion.

MEHR INFOS AUF SEITE 56



Nach dem Hubschrauberabsturz ist Robert Foster auf der Suche nach seiner Identität und muß viele Abenteuer bestehen.

INHALT

RUBRIKEN

Super Abonnement Seite 125

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



Adventures im Comic-Stil gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Zu den prominentesten Vertretern gehören wohl mit Sicherheit Sam & Max und Day of the Tentacle. Daß es aber auch ganz anders geht, beweist Beneath a Steel Sky. Dave Gibbons, Zeichner von Give me Liberty und Watchmen, hat beim Design kräftig mitgezaubert, so daß die düstere und teilweise auch sehr grausame Endzeitstimmung ausgezeichnet an den Mann oder an die Frau gebracht wird. Für zartbesaitete Gemüter ist dieser harte und spannende Adventure-Thriller vielleicht nicht unbedingt das Richtige...

34

CD-ROM

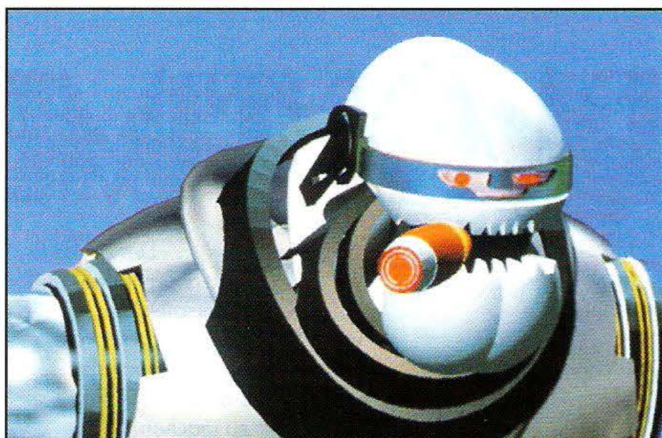
PD & SHAREWARE

APPLICATION

HARDWARE

GEWINNSPIELE

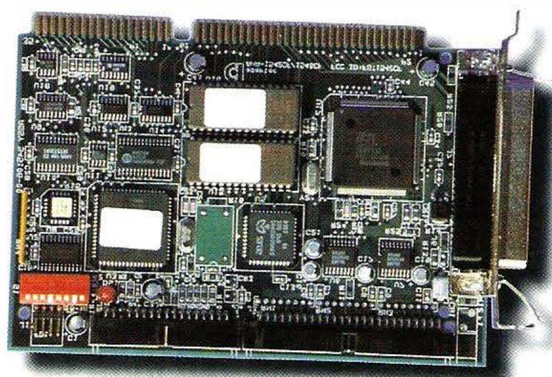
WORKSHOP



16 **Mirage hat ein ganz heißes Eisen im Feuer. Mit Rise of the Robots wollen die Engländer alles in den Schatten stellen, was in der Vergangenheit an Kampfsportspielen erschienen ist. Megabyteweise Animationen, Sounds und Grafiken wird die CD zu bieten haben! Mortal Kombat ade?**



116 **Blue Byte überflutet den Markt nicht gerade mit seinen Produkten, doch wenn die Programmierer aus Mülheim/Ruhr zuschlagen, dann richtig. In Fachkreisen munkelt man schon seit Monaten über Battle Isle 2, jetzt ist es endlich soweit. Einen Test finden Sie auf Seite 116.**



126 **Viele haben sich zum Weihnachtsfest ein neues Motherboard oder sogar einen neuen Rechner geleistet. Ein voreiliger Entschluß? "VL-Bus ist tot", behaupten viele, "es lebe der PCI-Bus!" Ob man diesem Spruch glauben schenken darf, erfahren Sie in unserem Bericht ab Seite 126.**

PLAY TIME TV

Der große Erfolg der Video- und Computerspielshow, für die unser Schwester-Magazin Pate steht, ist Anlaß genug, auch die PC Games-Leser auf die erste TV-Produktion dieser Art aufmerksam zu machen.
Neben dem im Mittelpunkt stehenden Wettstreit verschiedener Mannschaften gibt es wöchentlich auch neueste Infos von Hardware-Entwicklungen, Messebesuchen und verschiedenen Software-Firmen. Darüber hinaus werden alle PC-Besitzer in den Top Games der Woche mindestens zwei empfehlenswerte Spiele in Bild und Ton erleben dürfen.

Hier die Competition-Spiele der nächsten Sendungen im Überblick:

20.03.1994 – NBA JAM
Nach dem gelungenen Debüt des Spielautomatenhits "Mortal Kombat" auf dem PC können wir nur hoffen, daß es auch von dieser Midway-Automaten-Lizenz eine Version für DOS-Rechner geben wird.

27.03.1994 – CASTLEVANIA 4
Ein typisches Grusel-Action-Abenteuer für Konsolen haben die Konsolenspezialisten von Konomi geschaffen. Dies wird wohl auch eine Domäne der Videospiel-Welt bleiben.

03.04.1994 – Zuckerstangen mit ZOOL.
Gremlins Produkt war wohl das erste Jump & Run, das aus dem Computer-Bereich stammt und danach für Video-Konsolen konvertiert wurde. Sehen Sie selbst, ob Konsolen in diesem Genre immer noch die Nase vorne haben.

Das Play Time TV Programm – Jeden Sonntag gegen 12.25 Uhr auf 

SPIELER 1
Name:
Alter:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Lieblingsspiel:
Persönliche Bestleistung:
(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

SPIELER 2
Name:
Alter:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Lieblingsspiel:
Persönliche Bestleistung:
(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)




PLAY TIME Champion werden?
Die einzigen Voraussetzungen dafür sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genug Spielerfahrung, ein Bild von Ihnen und die Glücksfee auf Ihrer Seite. Dann füllen Sie nur noch den Original-Coupon aus und senden ihn an:
Computec Verlag • Play Time TV • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg




Privateer

Righteous Fire

Nur wenige haben es bei Privateer geschafft, bis zum Ende des Spiels durchzukommen. Wem der Schwierigkeitsgrad des 3D-Actionspiels nicht zu hoch war, der steht jetzt bald der nächsten Herausforderung gegenüber: Righteous Fire, die erste Missiondisk zu Privateer, soll noch im Mai in den Verkaufsregalen stehen.

Righteous Fire geht da weiter, wo Privateer endete: Nachdem der Spieler den mächtigen Steltek Dronen besiegt hat, beschließt er, ein paar süße Tage auf einem Vergnügungsplaneten im Gemini-Sektor zu verbringen. Leider muß er dabei eines Morgens feststellen, daß die Steltek-Kanone, die er zur Belohnung für seinen Mut bei den letzten Missonen behalten konnte, von Bord seines Schiffes gestohlen wurde. Wieder muß der Spieler bei Null anfangen, um herauszufinden, wo sein teueres Eigentum verblieben ist. Tapfere Piloten, die sich in Privateer mit viel Mühe ein gut ausgerüstetes Schiff zusammengestellt haben, werden gleich zu Spielbeginn darüber erfreut sein, daß man das alte Schiff in die Mission-Disk übernehmen kann. Für Neueinsteiger gilt: Wieder muß man sich von der klapprigen "Tarsus" zu den besseren Schiffstypen hocharbeiten. Neben den neuen Missionen wurden auch im Hauptprogramm einige Änderungen vorgenommen. Es gibt zusätzliche Ausrüstungsgegenstände, wie eine Fusionskanone und stärkere Schildgeneratoren sowie einige zusätzliche Tastenkombinationen bei der Spielsteuerung.



I • N • F • O
Hersteller
Origin
Preis:
ca. DM 60,-

Sonderheft: Adventures

Für Profis und Sammler

PC Games Disc & Mag
Sonderheft 1/94
DM 9,80
SONDERAUSGABE
ADVENTURES
Virtual Adventures
Adventures im Netz
CD-ROM-Adventures
27 Adventures im Test
Die Pioniere: Infocom

Sie suchen schon seit Monaten eine umfangreiche Übersicht, die klipp und klar sagt, welches Adventure zu den absoluten Highlights gehört? Dann können Sie seit dem 3.2. im Zeitschriftenhandel fündig werden. Satte 27 Adventures werden auf Herz und Nieren geprüft, wobei wir natürlich ein besonderes Augenmerk auf die multimedialen CD-ROM-Abenteuer gelegt haben. Zahlreiche Specials, wie Virtual Adventures und Spielen im Netz, runden das Sonderheft ab. Wer ein gesteigertes Interesse an Adventures hat, darf sich dieses Sonderheft einfach nicht entgehen lassen.

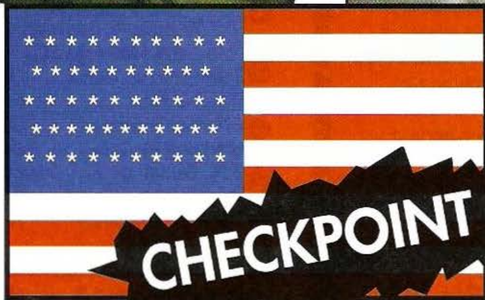
ADVENTURE-SERIE 67
Abstecher zur grünen Lunge

Im dritten Sonderheft werden 27 Adventures gründlich unter die Lupe genommen!





Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten herrscht Ruhe. Alle Entwickler haben ihr Programmpulver auf der CES verschossen, viele Designer und Programmierer gingen gleich danach in den wohlverdienten Urlaub. Doch so langsam kommen sie wieder auf Touren.



Mondsüchtig

Ein originelles und interessantes Spielkonzept stellte Walt Disney Software vor. In Wolf übernimmt der Spieler die Rolle eines Wolfs. Hier erfährt er in einer Reihe von Mini-Abenteuern, was es heißt, ein Wolf zu sein. Beispiel: Ein Naturschänder hat Ihre Welpen gestohlen und in einen Zoo gebracht, von dem sie natürlich befreit werden und nach Hause gebracht werden müssen. Durch geschicktes Taktieren ist es möglich, zum Leitwolf zu werden. Schweinchen Schlau, ebenfalls in Diensten der Walt Disney Company, hatte keinen Kommentar.

SimKuhdorf

Maxis hält auch weiterhin an der bewährten Reihe seiner Sim-Produkte fest. In SimTown entwickelt der Spieler die Infrastruktur einer einzelnen Stadt durch Renovieren und Aufpeppen einzelner Wohngebiete. Individuelle Wohnhäuser können neu gebaut oder umgebaut werden, Straßen verschönert und Gärten in Naturbiotop- oder HighTech-Gewänder gekleidet werden, wobei man sogar die Geschehnisse in den einzelnen Zimmern dieser Häuser verfolgen darf. Versteht sich von selbst, daß einem die Bewohner dieser Häuser mit der Zeit so richtig ans Herz wachsen. Außerdem gab Maxis bekannt, daß die deutsche Version von SimCity 2000 kurz vor der Fertigstellung steht.

Früher Ruhm

Bereits vor seiner Veröffentlichung wurde Outpost, die erste Simulation von Sierra, von amerikanischen Journalisten zum besten Multimedia-Produkt gewählt. Outpost, das im April erscheinen soll, ist wirklich eine visuelle Augenweide, in der sich Science Fiction und Science Fact vereinen. Nachdem die Erde nach einem Zusammenstoß mit einem Asteroiden zerstört wurde, begeben sich einige Überlebende mit dem Ziel, die menschliche Rasse zu erhalten, auf die Suche nach einem neuen bewohnbaren Planeten. Obwohl Outpost zu einem späteren Zeitpunkt auch als Diskettenversion erhältlich sein wird, empfiehlt sich dringend die Anschaffung der CD-ROM-Version. Außerdem arbeitet man zur Zeit an einem weiteren CD-ROM-Produkt mit dem Titel Phantasmagoria, einem Spiel, das gewisse Ähnlichkeiten mit The 7th Guest aufweist. In der Abenteuersparte tut sich ebenfalls was. Glaubhaften Gerüchten zufolge beginnt Sierra mit der Entwicklung eines neuen Space Quest-Adventures. Die "Guys from Andromeda" werden durch einen neuen Co-Designer wieder zum Leben erweckt. Roger lives!

Inwestition

Der Interactor von Aura Systems ist der Vorstoß eines neuen Unternehmens in die Welt der Game Virtual Reality. Bei dem Produkt handelt es sich um eine Weste, die via Kabel mit der Soundkarte verbunden wird. Der Audio-Output wird in Synchronisation mit dem jeweiligen Programm in spürbares, kinetisches Feedback umgewandelt. Im Klartext: Schläge, Tritte und Explosionen kann man direkt am eigenen Leib verspüren. Damit man bei der Titelmelodie nicht gleich zu rütteln beginnt, kann die Musik vollständig unterdrückt werden. Aura Systems ist ein Unternehmen der Rüstungsindustrie, das sich auf die Herstellung von Simulatoren spezialisiert. Der Interactor, gewissermaßen ein militärisches Abfallprodukt, wird im Sommer in den USA zu einem Preis von ca. 80 Dollar auf den Markt kommen.

Markus Krichel ■

Kommentare, Kritik und Fragen

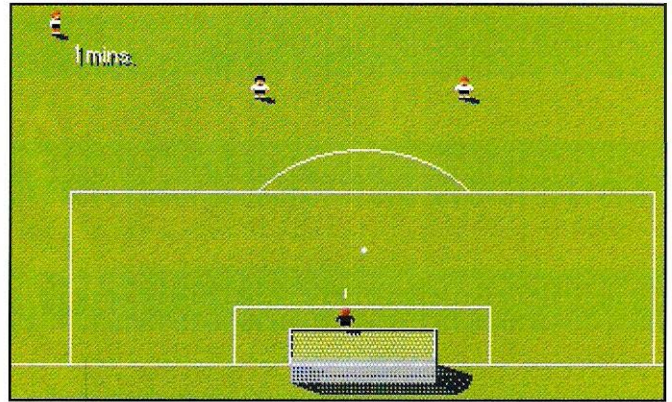
zu Checkpoint USA können Sie via E-Mail in CompuServe an die Adresse 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Award Winners Gold Edition

Vier in einem

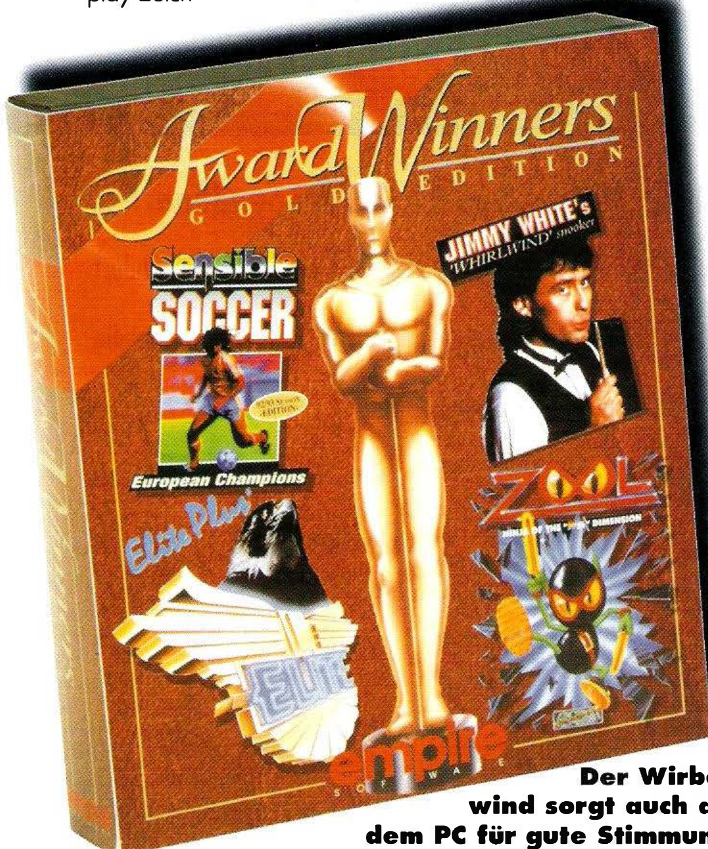
Spielesampler erfreuen sich wachsender Beliebtheit, stellen Sie doch eine sehr gute Möglichkeit dar, preiswert an hervorragende Software heranzukommen.

"Award Winners Gold Edition" ist zugegebenermaßen ein sehr langer Titel für eine Spielesammlung, nimmt man jedoch die hervorragende Software in Augenschein, die sich auf den Disketten befindet, so kann der Name gar nicht lang genug sein.
Beginnen wir doch am besten mit Zool. Mit diesem Jump & Run wurde zum ersten Mal bewiesen, daß auf dem PC nicht nur Adventures und Simulationen möglich sind. Tolle Animationen, butterweiches Scrolling und ein einzigartiges Gameplay zeichnen diesen Hit aus. Ein weiterer Dauerbrenner ist Sensible Soccer, das im Sommer vergangenen Jahres fast den gesamten Redaktionsbetrieb lahmlegte. Täglich stand der alte Klassiker "Deutschland gegen Holland" auf dem Programm und lockte wahre Zuschauermassen vor den PC. Der Grund ist klar: funktionale Grafiken, phantastische Soundeffekte und eine bislang ungeschlagene Spielbarkeit machen dieses Spiel zum Weltmeister unter den Fußball-Spielen.





Sensible Soccer stellt immer noch die Referenz unter den Fußballspielen dar (oben); Zool ist der Jump & Run-Star auf dem PC (links).



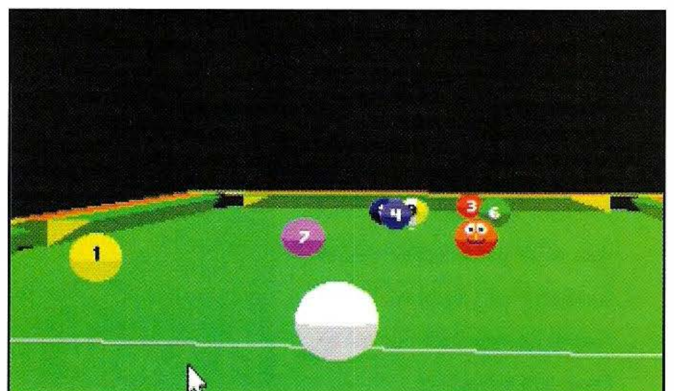
Der Wirbelwind sorgt auch auf dem PC für gute Stimmung.

Jimmy White gehört fast schon zu den Legenden im Snooker, sind die Haare des "Whirlwinds" doch schon leicht ergraut. Ähnlich verhält es sich mit der PC-Simulation Jimmy White`s Whirlwind Snooker. Schon etwas betagt, aber immer noch Spitzenreiter in seinem Genre. Nicht einmal Archer MacLean´s Pool konnte diesen Erfolg übertreffen.
Last but not least befindet sich noch Elite Plus in der hübschen Box. PC-Besitzer der ersten Stunde und alte C64-Veteranen werden sich bestimmt an diesen Klassiker erinnern und mit Schaudern an die umstrittene Fortsetzung denken. Elite Plus kann zwar nicht mit tollen VGA-Grafiken wie Privateer aufwarten, bietet aber entscheidend mehr Spielinhalt und Atmosphäre. Ein Kultspiel, das den hervorragenden Sampler gelungen abrundet.

Fazit

Wer sich eine umfassende Softwaresammlung zulegen, aber auf keinen Fall illegal werden möchte, kann bei Award Winners Gold Edition ruhigen Gewissens zugreifen. Für jeden ist hier etwas dabei, vom Sportspiel bis zur Weltraumsimulation.

Oliver Menne ■



Rise of the Robots

Mit stählerner Faust

Mirages Inhouse-Programmierteam Instinct Design hat sich mit Rise of the Robots ein hehres Ziel gesetzt: Das speziell für CD-ROM entwickelte Beat ´em Up-Spiel soll allen Klassikern dieses Genres den Rang streitig machen. Street Fighter 2, The Way of the Exploding Fist, Mortal Kombat und wie sie sonst noch alle heißen, sollen bald ernstzunehmende Konkurrenz bekommen. Julia Coombs von Mirage besuchte nämlich dieser Tage die PC Games-Redaktion und hatte eine spielbare Beta-Version von Rise of the Robots im Köfferchen. Lesen Sie selbst, was wir von ihr in Erfahrung bringen konnten und wie uns das Spiel gefallen hat:

Die Story

Metropolis 4, irgendwann in der fernen Zukunft: Der Electrocorp-Konzern ist der mächtigste Hersteller von Kampf- und Industrierobotern. In seinem gigantischen Fertigungskomplex inmitten der Stadt Metropolis 4 ist die Rationalisierung weit vorangeschritten: Die wenigen Menschen, die die Produktion in der Fabrik bisher überwacht haben, sollen durch einen neuen, hyperintelligenten Roboter ersetzt werden, der als "Supervisor" alle Produktionsvorgänge lenken und kontrollieren wird. Leider funktioniert der Supervisor nicht ganz so gut, wie seine Erbauer sich dachten. Ein "Ego-Virus" schlich sich in das Gehirn des neu installierten Supervisors ein und verwandelte ihn in eine unberechenbare Bedrohung. Die Antwort der Electrocorp-Geschäftsleitung ist ein Cyborg, der in das Produktionsgelände eingeschleust werden soll, um den Supervisor schnellstmöglich zu deaktivieren. In die Rolle dieses künstlichen Knaben schlüpfen nun Sie. Um dem Supervisor entgegenzutreten, müssen Sie sich zuerst mit seinen metallenen Lakaien abgeben: Lade- und Fertigungsroboter, Crusher, Wach- und Kampfroboter müssen überwunden werden.



Die Steuerung und die Spielbarkeit

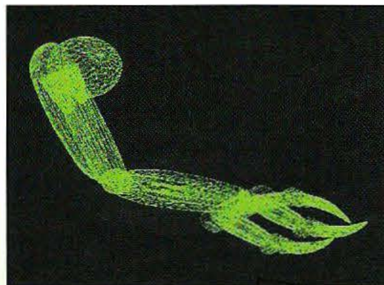
Mirages Ziel war es, ein Actionspiel für den PC zu entwickeln, das den Beat ´em Ups der teuren Münzautomaten in der Spielbarkeit gleichkommt. Ein großer Teil der Entwicklungszeit wurde deshalb in eine möglichst exakte Steuerung investiert. Das Ergebnis ist eine im Vergleich zu anderen Actionspielen sehr einfache Steuerung, in der auf diagonale Joystickbewegungen (da bei den meisten PC-Joysticks nicht exakt auszuführen) ganz verzichtet wurde. Der Spieler soll also keine Schwierigkeiten haben, einen bestimmten Schlag auszuführen, nur weil dieser besonders schwer mit dem Stick durchzuführen ist. Stattdessen setzt Mirage auf zusammenhängende "Ketten" von Joystickbewegungen. Das heißt beispielsweise, daß ein geduckter Schlag nicht mit der Diagonalbewegung links/unten, sondern mit der Bewegungskette "Joystick nach unten" und dann "Joystick nach links" ausgeführt wird. Bei etwas komplizierteren Schlägen bestehen solche Bewegungsketten aus vier bis fünf einzelnen Aktionen. Auch über den Schaden, den ein ausgeführter Schlag anrichtet, hat man sich Gedanken gemacht: Zum einen bestimmt der Spieler die Stärke seines Schlages selbst, indem er den Feuerknopf zunächst für einen "Power-up" gedrückt hält und die Kampftechnik durch Heben des Fingers letztendlich auslöst. Zum anderen zieht der Computer dem getroffenen Gegner auch nur soviel Energie ab, wie es die Härte des Schlages rechtfertigt.



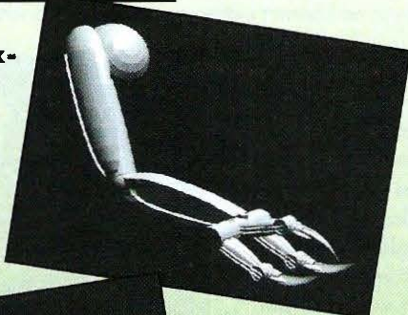
Die Grafik

Die Grafik ist für ein Actionspiel sicherlich ungewöhnlich: Alle beteiligten Roboter wurden mit einem speziellen CAD-Programm zunächst als Draht-

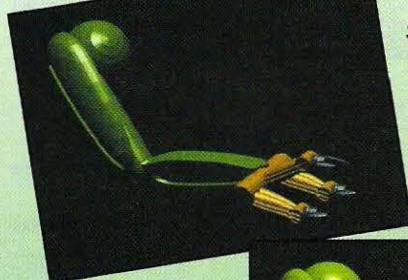
3D Visual Contouring - Vom Drahtgitter zum Greifarm



1. Der Roboterarm wird vektoral geplottet und auf ein XYZ-Koordinatensystem übertragen.



2. Im Hue Backgrounding und Gauze Overlay wird das Drahtgittermodell zum ausgefüllten Körper.



3. Die Konturen werden ausgefüllt und die verwendeten Farben definiert.



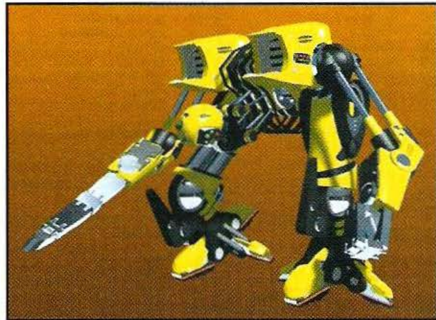
4. Spatial Lighting und XYZ Proofing: Licht und Schatten hauchen dem Greifarm Leben ein.



Abgeriegelt wie ein Kernkraftwerk: Der Supervisor, ein Morph-Roboter, der seine Form beliebig verändern kann, dreht durch...

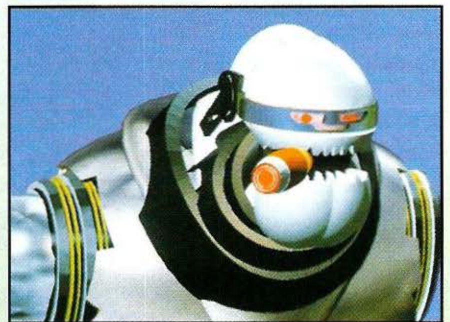
Metallene Monster

Alle Gegner im Spiel wurden mittels eines neuen CAD-Grafiksystems namens "3D Visual Contouring" in CD-ROM-reife Form gebracht. Was die Programmierer aus den ihnen vorgelegten Skizzen gemacht haben, können Sie anhand der untenstehenden Bilder selbst beurteilen.



Der Loader Droid

Dieser Roboter war eines der ersten Serienmodelle von Electrocorp. Sein Gehäuse besteht aus relativ dünnem Eisen und wird von einfachen Stahlbolzen zusammengehalten. Trotz seines großen Gewichts und seiner trägen Mechanik ist der obere Teil seines Metallkörpers sehr agil. Der Loader wurde nicht für Kampfzwecke konstruiert und ist deswegen nur ein bedingt gefährlicher Gegner für Ihren Cyborg. Aber Vorsicht! Seine starken Hebearme können extremen Schaden anrichten.



Der Builder Droid

Der Builder ist eine Weiterentwicklung des Loaders und wurde für das Transportieren schwerer Metallgußteile entworfen. Sein Bau ist auch mehr dem menschlichen Körper nachempfunden als der seines Vorgängers. Wenn dieser Roboter für Kampfeinsätze modifiziert wird, ist er in der Lage, weitreichende Schläge von immenser Kraft auszuteilen. Im Vergleich zu anderen Robotern verfügt der Builder aber über einen relativ niedrigen Intelligenzquotienten und reagiert sehr langsam.



Der Crusher Droid

Dieser Droid ist wohl der erste, der als echte Herausforderung beschrieben werden kann. Seinen Namen hat er daher, daß der Crusher für das Zertrümmern großer Maschinenteile konzipiert wurde. Er ist schnell und beweglich, übertrifft viele andere Roboter in Größe und Stärke und ist somit eine echte Gefahr für den Cyborg. Mit seinen "hi-resolution scanners" ist der rein aus Edelstahl gefertigte Roboter in der Lage, die Schwächen und Stärken seines Gegners zu analysieren und im Kampf gegen ihn auszuspielen.



Der Soldier Droid

Eine ausschließlich für militärische Zwecke entwickelte Kampfmaschine. Sein Skelett besteht aus einer hochstabilen Mangan-Legierung und die Panzerung aus hitzeresistentem Teflon. Die CPU des Soldier ist ein neuronales Netz, das ähnlich dem menschlichen Gehirn lern- und anpassungsfähig ist. Sowohl im Waffenkampf als auch im körperlichen Duell hat der Cyborg keine guten Chancen gegen den Soldier. Das einzige Plus ist, daß sich der Roboter von seiner Entwicklung her noch im unausgereiften Teststadium befindet.



Der Fighter Droid

Der Fighter wurde speziell für den unbewaffneten Kampf gebaut. Da dieser Roboter in Japan gebaut wurde, wird er von Spezialsoftware gesteuert, die ihn zum Martial Arts- und Kickbox-Könner macht. Sein Kampfstil ist schnell und aggressiv, und auch seine künstliche Intelligenz liegt weit über der anderer Droiden. Seine Position innerhalb der Roboter-Hierarchie unterstreicht seine Gefährlichkeit: Er fungiert als Leibwächter des Supervisors.



Der Cyborg

Der Cyborg wird von einem menschlichen Gehirn gesteuert. Das ist nämlich der einzig wirksame Schutz gegen den Übergriff des "Ego-Virus", der sich bereits in den Schaltkreisen aller anderen Roboter auf dem Fabrikgelände einnisten konnte. Im Inneren enthält der Cyborg zusätzlich noch umfangreiche elektronische Datenbanken und Daten-Kommunikationssysteme. Die Außenhaut besteht aus einem chromverkleideten "Endoschild".



Die Spielbarkeit von Rise of the Robots soll vieles Dagewesene in den Schatten stellen.

gitter berechnet und anschließend mit Textures überlagert. Alle Animationen liegen in vorberechneter Form auf der CD-ROM vor und müssen lediglich noch in den Speicher geladen werden. Die Rechenkraft eines modernen 486er PCs müßte somit für die restlichen Spielaspekte wie Sound, Joystick- und Kollisionsabfrage zur Verfügung stehen. Für einen normalen 14"-Monitor ist die vorliegende Auflösung von 640 auf 480 Bildpunkten dann auch fast etwas zu schade, da auf dem kleinen Bildschirm einige Details nicht ganz so gut herauskommen. Glücklich schätze sich der Besitzer eines 17-Zollers!

Die Voraussetzungen

Rise of the Robots wird für Segas Mega CD und in zwei unterschiedlichen Versionen für PC CD-ROM erscheinen. Die Aufteilung in eine SuperVGA- und eine VGA-Version wurde wegen der hohen Hardwareanforderungen der SVGA-Version notwendig. Die HiTech-Version benötigt als Mindestkonfiguration einen 486 DX-Rechner mit mindestens 33 MHz Taktfrequenz sowie 4 MByte RAM. Die über 600 MByte Spieledaten werden dann aber in einer Auflösung von 640 auf 480 Bildpunkten in 256 Farben auf den Bildschirm gebracht. Die VGA-Version wird sich schon auf einem 386er mit 20 MHz und 2 MB RAM zum Laufen bringen lassen, bietet dafür aber nur die übliche VGA-Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten. Bei der "großen" Version werden sich fast 400 MByte an Animationssequenzen auf der CD befinden, die zunächst in eine RAM-Disk und anschließend in den Arbeitsspeicher geladen werden. Bei der Soundunterstützung wird das übliche Trio - SoundBlaster, Roland und AdLib - unterstützt und als Steuergerät empfiehlt der Hersteller einen Joystick, ersatzweise die Tastatur. Es versteht sich von selbst, daß die Anforderungen an das CD-ROM-Laufwerk ähnlich hoch gesteckt sind. Wer optimale Performance will, sollte deshalb über ein Laufwerk mit 300 KByte/s Übertragungsrate verfügen.

Thomas Borovskis ■





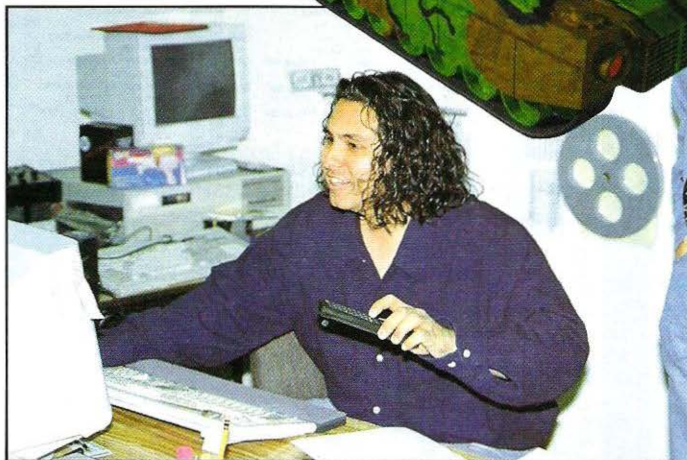
Westwood Studios

Die Wüste lebt

Die Mitarbeiter der Westwood Studios sind schon zu beneiden. Mitten in Las Vegas, dem größten Zockerparadies auf Erden, hat das renommierte Softwarehaus seine Zelte aufgeschlagen.

Es bietet sich wohl nichts mehr an, als im direkten Anschluß an die CES auch den Westwood Studios einen kurzen Besuch abzustatten. Vor allem Fortsetzungen werden für den weiteren Verlauf des Jahres geplant. Den Insider wird das allerdings kaum wundern, schließlich kann Westwood auf ausgezeichnete Game-Engines zurückgreifen. Da wäre beispielsweise eine weitere Folge aus der Reihe Command & Conquer - unter diesem Titel ist in den USA Dune 2 erschienen. Eine Story wurde bis jetzt noch nicht entwickelt, lediglich das Thema ist klar: Terroristen-Bekämpfung. An den Grafiken wird noch kräftig gewerkelt, doch sind die Musikstücke schon so gut wie fertig. Da der Programmierer leidenschaftlich Pearl Jam hört (siehe Bild), kann man sich auf einen fetzigen Sound gefaßt machen. Außerdem erwartet uns ein Nachfolger zu Lands of Lore, der mit stark verbesserten Grafiken und einer noch packenderen Story aufwarten soll. Bis auf ein paar Animationen, die gleich megabyteweise Speicherplatz vernichten, gab es aber wenig zu sehen. Verständlich, denn der zweite Teil soll frühestens Ende 1994 auf den Markt kommen. Vertrösten kann man sich in der Zwischenzeit mit der aufgepeppten CD-ROM-Version von Lands of Lore. In der englischen Originalversion hat Patrick Stewart aus Star Trek: Next Generation den Part von King Richard übernommen. Der Clou: für den hiesigen Markt wird die CD-ROM komplett ins Deutsche übersetzt. Ein ganz großes Projekt wird auch Fables & Fiends 3, das knapp einen Monat nach Erscheinen des zweiten Teils bereits in Arbeit ist und Anfang 1995 erscheinen wird.





Die Übersetzung von Lands of Lore macht dem Programmierer sichtlich Spaß!



Der Soundtrack von Command and Conquer wird sehr viel härter: der Musiker hört Pearl Jam!



Campaign-Gewinnspiel

Kleider machen Leute!

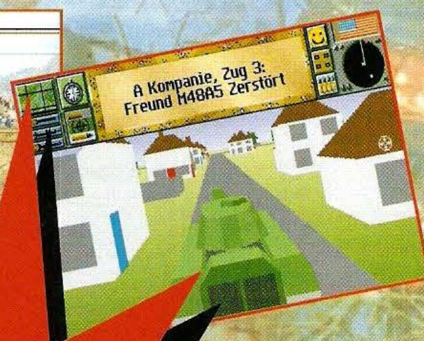


Gerade richtig zum Erscheinungstermin von Campaign 2 haben sich die Macher dieses kniffligen Strategiespiels dazu entschlossen, ein riesiges Preisausschreiben zu veranstalten. Für jeden ist etwas dabei: kleidsame Pullover, stilechte Kaffeetassen und selbstverständlich eine ganze Menge Spiele. Wer den ersten Teil noch nicht kennt - es ist ja auch schließlich eine ganze Weile her, daß Campaign für den PC erschienen ist - wird sich bestimmt darüber freuen, daß auch dieses Spiel zur Verlosung ansteht. Apropos Verlosung! Bei diesem Gewinnspiel müssen Sie keine an den Haaren herbeigezogene Preisfrage beantworten, um zu den glücklichen Gewinnern zu gehören.

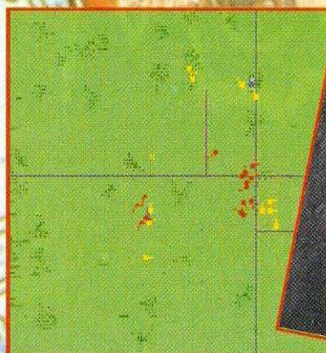
Einfach eine Postkarte an diese Adresse schicken und schon nehmen Sie an dieser Verlosung teil. Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen!

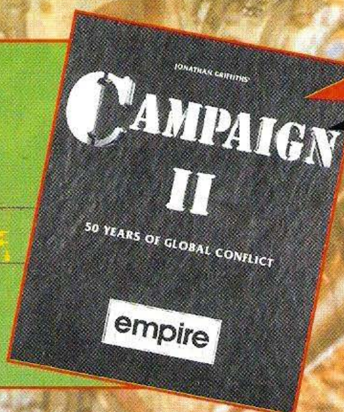
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Campaign 2
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg





30 Sweat Shirts
15 Kaffeetassen
10 Campaign II Spiele
10 Campaign I Spiele
10 Campaign Mission Disks





Action Replay PC

Kein Aprilscherz!

Action Replay goes PC. So unglaublich diese Nachricht auch klingen mag, es handelt sich dabei nicht um einen Aprilscherz. Das bei Konsolenbesitzern beliebte Cheat-Modul wird als Zusatzkarte in den PC gesteckt.



Der Name Action Replay hatte bis jetzt nur im Lager der Konsolenbesitzer eine gewisse Bedeutung: Mittels eines Action Replay-Moduls, das zwischen die Sega- oder Nintendo-Spielkonsole und deren Einsteckmodule geschaltet wurde, konnte man nach Belieben in den Speicherchips des Moduls herumpfuschen, um sich unendliche Leben, mehr Energie oder bessere Waffen zu erschummeln. Für den PC wurden bis vor kurzem noch keine Anstalten unternommen, dieses Konzept in eine PC-Steckkarte umzusetzen. Ein einleuchtender Grund dafür sind sicherlich die krassen Hardwareunterschiede, die von PC zu PC traditionell bestehen. Trotzdem ließ man sich bei Datel Electronics nicht entmutigen und bastelte so lange emsig herum, bis das erste Cheat-Modul für PCs stand: das Action Replay PC.

Die Steckkarte

Auf der 8 Bit-Steckkarte wurden RAM- und ROM-Bausteine mit über einem MegaByte an Speicherkapazität untergebracht. Beim Druck auf die mitgelieferte Fernbedienung wird ein beliebiges aktives Programm augenblicklich in seinem Ablauf "eingefroren" und ...eplay-Menü aktiviert sich. Die Menüoberfläche ähnelt dem DOS-Prompt und wird auch analog bedient: Über die Eingabe einfacher Kommandos hat man Zugriff auf alle integrierten Möglichkeiten der Steckkarte. Was die Karte bietet, war bisher teilweise nur mit teurer Spezialhardware möglich: Ein Programm - und das bezieht sich nicht nur auf Spiele, sondern auch auf Anwendungen, die EMS oder XMS benutzen - kann im eingefrorenen Zustand als Datei auf die Festplatte gespeichert werden und jederzeit genau an derselben Stelle fortgesetzt werden. Eine Screensaver-Option gibt Ihnen desweiteren die Möglichkeit, den momentanen Bildschirminhalt als PCX-Datei auf die Festplatte zu speichern, und ein wirklich leistungsfähiges Trainerprogramm hilft Ihnen, in jedem beliebigen Spiel - selbst wenn dort von den Programmierern keine Cheat-Modi integriert wurden - nach Cheats zu suchen und diese auch zu finden. Nicht zu vergessen die SLOMO-Funktion, mit dem ein Spiel um jede beliebige Prozentrate "abgebremst" werden kann.

Unbegrenzte Möglichkeiten

Für Spieler ist diese Steckkarte eine hervorragende Investition. Die Einsatzmöglichkeiten sind dermaßen vielfältig, daß nur die Phantasie des Benutzers hier die Grenzen setzt. Wer einfach nur seine Spiele besser beherrschen möchte, kann die Karte für seine Zwecke ebensogut einsetzen wie ein Assembler-geübter Cracker, der - und das muß hier als negativer Aspekt erwähnt werden - einen Kopierschutz beseitigen möchte.

Thomas Borovskis ■

I • N • F • O

Bezugsadresse:
Dataflash
Wassenbergstr. 34
46 446 Emmerich
Preis:
ca. DM 199,-

F-14 Fleet Defender

Flotter Vogel

Die F-14 Tomcat ist spätestens seit dem Kinoschinken Top Gun als verbreiteter Düsenjet für den mobilen Einsatz auf Flugzeugträgern bekannt. Nach drei Spiel-Episoden über den F-15 Strike Eagle nimmt sich der Simulationshersteller MicroProse jetzt des F-14 Jets an.





Grafik nicht von schlechten Eltern: Die F-14 mit Details.

Lange, lange war es ruhig auf MicroProses Spezialgebiet. Nach F-15 III kam keine vergleichbare Flugsimulation von diesem Hersteller mehr auf den Markt. Mit F-14 Fleet Defender wird die Tradition des Hauses endlich wieder fortgesetzt. Zusammen mit einem computergesteuerten Wingman erheben Sie sich in den Luftraum oberhalb der Weltmeere. Als Luftstaffel der NAVY-Flotte übernehmen Sie Geleitschutz- und Verteidigungsaufgaben oder fliegen Angriffswellen gegen einfallende Flugzeuge. Geschichtlich ist die Simulation gegen Anfang der 80er Jahre angesiedelt, als die Rolle der U.S.-Flotte vor dem Hintergrund der angespannten Weltlage noch von großer Bedeutung war. Die Grafik ist wieder einmal spektakulär geworden, da sowohl Texturing als auch Gouraud-Shading extensiv eingesetzt wurde. Lauffähig sein wird F-14 Fleet Defender auf 386er Rechnern mit 4 MByte RAM und DOS 5.0 aufwärts. Richtig flott und detailliert wird es am Bildschirm allerdings erst ab einer 486er-CPU mit entsprechender Megahertz-Zahl - circa 40 MHz aufwärts.

Thomas Borovskis ■

I • N • F • O

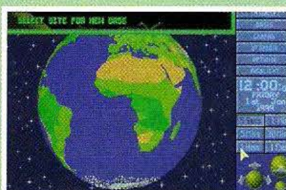
Hersteller: MicroProse
System: 386er, 4MByte
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: zweites Quartal

What's Up, MicroProse?



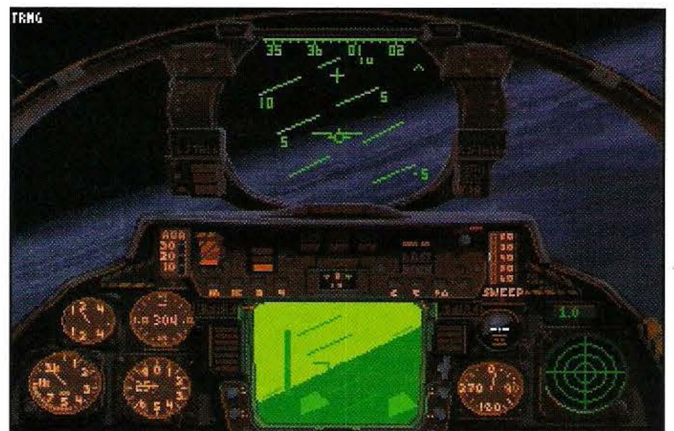


1942: **Eine reinrassige Dogfight-Simulation: Fliegen Sie rund hundert historische Missionen allein oder zu zweit über Modem.**





Ufo**: Ein Spiel für Science Fiction-Fans mit Hang zu Wirtschafts- und Manager-Simulationen.**

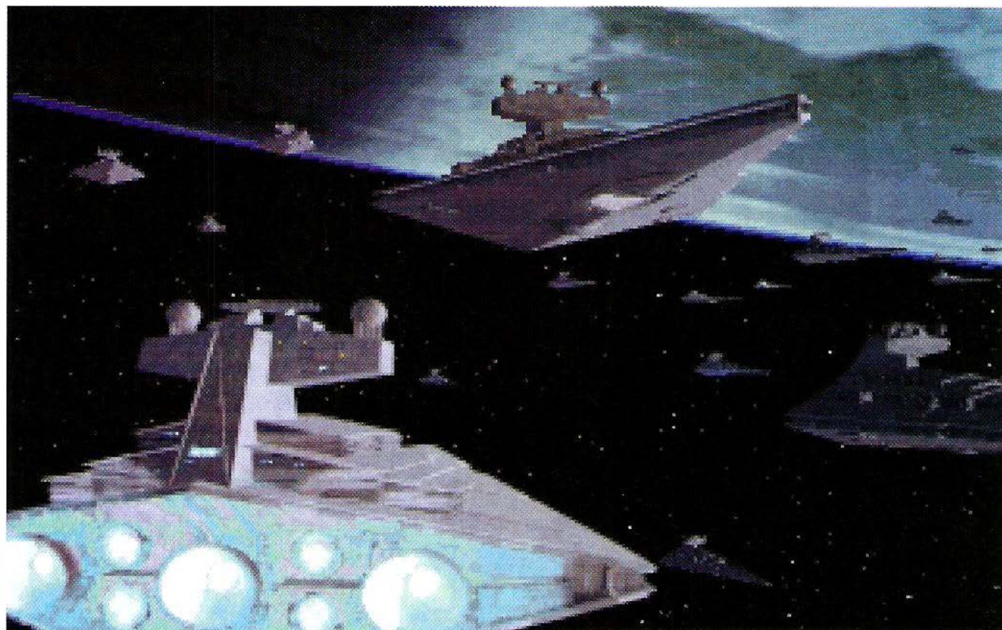


Anfang der 80er Jahre sah es noch düster aus zwischen den Blockstaaten.

Tie Fighter

Die dunkle Seite d

The Saga continues. Nachdem X-Wing letztes Jahr sämtliche Verkaufsrekorde gebrochen hat, wirft jetzt der zweite Teil des Space Combat Simulators seine Schatten voraus.



Mit großer Spannung warten die PC-Jedis auf den nächsten Teil der Star Wars-Simulation. Im Frühjahr ist es endlich soweit: LucasArts geht mit Tie Fighter in die zweite Simulationsrunde. Einen Eindruck von der Genialität dieses Spiels lieferte bereits die erste spielbare Demo-Version.

Halbe Sachen waren noch nie im Sinne von Branchenprimus LucasArts. Dementsprechend wurde für den X-Wing-Nachfolger auch nicht nochmal das Ur-Programm aufgewärmt, sondern eine völlig neue Variante im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse gewählt. Wie man sich beim Namen Tie Fighter schon denken kann, streiten Sie diesmal für die dunkle Seite der Macht. Als imperialer Rekrut müssen Sie sich im Kampf gegen die aufständischen Rebellen bewähren und für Ruhe und Ordnung in der Galaxie sorgen. Überzeugte Skywalkers werden mit diesem Auftrag zunächst ihre Probleme haben. Trotzdem ist es schon eine besondere Erfahrung, im Cockpit eines Tie-Jägers seinen Dienst zu verrichten.

Never Change a Winning Team

Das Jahr 1993 stand ganz im Zeichen von LucasArts. Als man das langersehnte X-Wing im Mai veröffentlichte, konnte man den durchschlagenden Erfolg nur erahnen. Doch die perfekte Realisierung der ersten Star Wars-Simulation sorgte dafür, daß überall auf der Welt 'normale' PC-User zu gefesselten X-Wing-Jüngern wurden. Nächtelang biß man sich die Zähne an den (nicht gerade leichten) Missionen aus.
Das Feedback der Käufer war so gewaltig, daß sich das ursprüngliche Designerteam um Lawrence Holland und Edward Kilham wieder zusammenfand, um den zweiten Teil des Space Combat-Simulators zu schaffen.
Daß Sie diesmal unter Regie von Lord Vader und Co. fliegen, ist natürlich nicht die einzige Neuerung, die Tie



Gouraud-Shading soll die kantige X-Wing-Grafik etwas natürlicher wirken lassen. Die Grafik ist aber keineswegs die einzige Verbesserung.

er Macht





Das Imperium schlägt zurück! Diesmal kämpfen Sie auf Darth Vaders Seite gegen Luke Skywalkers Rebellen.

Fighter mit sich bringt. Die Verantwortlichen waren bemüht, die wenigen Schwachstellen des Vorgängers vollständig zu beseitigen. Zum einen soll die Story wesentlich ausführlicher und verzweigter sein, außerdem sind die Mission Briefings jetzt interaktiv aufgebaut. Das heißt, während Ihnen Ihr Vorgesetzter den Auftrag erklärt, haben Sie die Möglichkeit, Fragen zu stellen, um so weitere Strategietips von Ihrem Einsatzleiter zu erhalten.
Tie Fighter wird sich wie gewohnt in drei verschiedene Teilbereiche gliedern. Im Training Course lernen Sie den Umgang mit den imperialen Jägern, in den Historical Combats dürfen Sie wieder frühere Einsätze nachfliegen und während den Campaigns können Sie im Gefecht gegen die Rebellen jede Menge Auszeichnungen und Beförderungen erfliegen. In Ihren Einsätzen werden Sie Tie Fighter, Tie Bomber, Tie Interceptor und das Assault Gunboat steuern. Dabei wird der Schwierigkeitsgrad in Easy-, Medium- und Hard-Levels eingeteilt sein.

Die Technik

Grafik und Sound waren schon bei X-Wing beeindruckend. Doch auch hier soll Tie Fighter wieder neue state-of-the-art-Maßstäbe setzen. So werden die etwas kantig wirkenden Frachter und Container mittels Gouraud-Shading etwas natürlicher gestaltet. Um die Story zu dramatisieren, sollen Sie außerdem wesentlich mehr Filmsequenzen zwischen den Missionen zu sehen bekommen.

Thomas Brenner ■

I • N • F • O

System:
386er, VGA
Preis:
ca. DM 120,-
Erhältlich:
2. Quartal

Competition

Großes TFX-

Mit Oceans Flugsimulation TFX hat man bei BOMICO einiges vor: Das Spiel des Monats aus Ausgabe 12/93 wird im März bundesweit mit über 100 Fernsehspots beworben. Im Zuge dieser Kampagne sollen PC Games-Leser nun die Chance haben, insgesamt 40 tolle Preise zu gewinnen.



Möchten Sie an der Verlosung der 40 Preise teilnehmen, vielleicht sogar einen Flug in einem Simulator der Lufthansa mitmachen und dabei selbst am Steuerknüppel sitzen? Wenn ja, sollten Sie die untenstehende Frage richtig beantworten und mit der hier abgedruckten Antwortkarte an die Firma BOMICO schicken. Wer unsere Testberichte aufmerksam liest und sich ein bißchen mit Flugzeugen auskennt, wird sicherlich keine Probleme damit haben:

1. Preis:

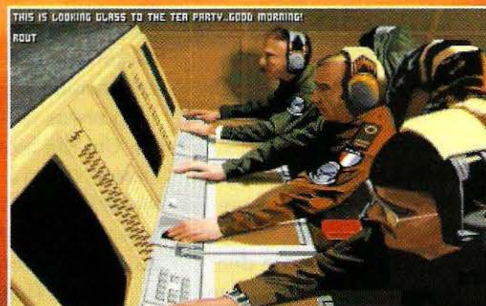
Flug in einem Lufthansa Simulator
Fluglehrer und einer Begleitperson Ihrer Wahl.

2. – 20. Preis:

Flugsimulationen TFX

21. – 40. Preis:

T-Shirts mit dem TFX-Logo





Frage:
Welche Flugzeuge stehen dem Spieler bei TFX zur Auswahl?

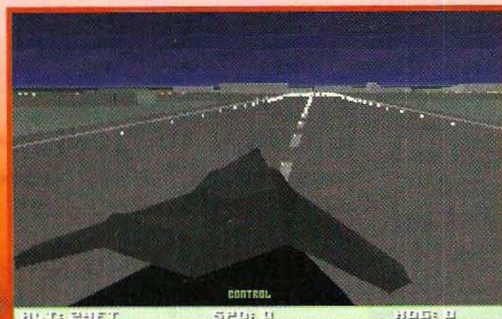
Gewinnspiel



Der Stealthfighter F-117



Der Eurofighter 2000



Die F-22



Nebenstehenden Coupon ausschneiden und schicken an:

BOMICO Entertainment Software
KENNWORT TFX
Am Südpark 12
65 451 Kelsterbach

Name: ____________________
Straße: ____________________
PLZ, Ort: ____________________
Geschlecht: ____________________

Antwort: ____________________

Ich besitze einen Computer, nämlich:
____

Wenn ich ein Spiel kaufe, dann wegen:
- ❐ Empfehlung von Freunden
- ❐ Zeitungsbericht/Test in:
____
- ❐ Anzeige in:
____
- ❐ Verpackung des Spiels
- ❐ Andere Gründe:
____

Ich bin interessiert an:

CD-ROM-Spielen
- ❐ und habe bereits ein CD-ROM
- ❐ und habe noch kein CD-ROM

Lern-Software
- ❐ Ja, großes Interesse
- ❐ Nein, brauche ich nicht

Und Spiele von BOMICO:
- ❐ Finde ich sonst nicht so toll
- ❐ Spiele ich mit Begeisterung
- ❐ Sorry, dies ist mein erstes

Ich bevorzuge:
- ❐ Adventures
- ❐ Rollenspiele
- ❐ Strategie
- ❐ Geschicklichkeit
- ❐ Simulation
- ❐ Sport
- ❐ Action

Mein Geburtsdatum:
____



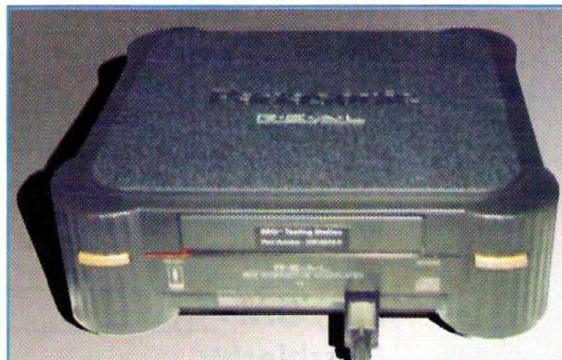
Digital Hollywood

Hollywood rief und alle kamen. Unter dem Motto "Konvergenz der Unterhaltungsindustrie und der Interaktiven Medien" lud man zur "Digital Hollywood Konferenz" ins weltberühmte Beverly Hills Hilton Hotel in Hollywood ein. Neben Spieleherstellern waren Musiker, Filmproduzenten, Autoren sowie Film- und Fernsehstars geladen. Unter den ca. 500 geladenen Gästen befand sich auch unser US-Korrespondent Markus Krichel.

Interaktives Multimedia

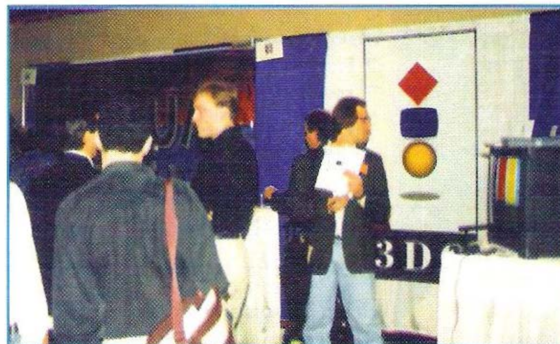
Sicherlich ist eine Messe wie die Digital Hollywood ein lobenswerter Versuch, dem vielschichtigen Begriff Interaktives Multimedia eine klare Definition zu verleihen. Dennoch muß gesagt werden, daß von den ca. 500 Besuchern ca. 300 keine Ahnung hatten, was sich hier eigentlich abspielte - dafür trugen sie jedoch die teuersten Anzüge und die schönsten Uhren. Zwischen den Ahnungslosen fanden sich aber auch einige echte Experten, wie z. B. der amerikanische Rockmusiker Todd Rundgren, Interplays Alan Pavlish, mehrere Filmproduzenten und Programmierer.

Zugegebenermaßen wurde an dem Begriff in der letzten Zeit eine Menge Raubbau betrieben und die Verwirrung ist zu einem gewissen Grad auch verständlich. Interaktiv ist klar: Es erlaubt dem Benutzer, aktiv in das Geschehen auf dem Monitor einzugreifen. Multimedia ist der Knackpunkt. Wenn der durchschnittliche Computer-User an Media denkt, drängt sich sofort der Gedanke an Datenträger auf, d. h. Disketten, CD-ROM, Festplatten etc. In der Wortkombination Interaktives Multimedia bezieht er sich jedoch auf die verschiedenen Mediagenres, d. h. Computerspiele, Film, Musik etc.



Die meisten der multimedialen Kabinettstückchen liefen auf Panasonics 3DO. Daraus sollte man aber nicht schließen, daß sich PC-CD-ROM in einer Sackgasse befindet.

Diese Definition hat jedoch nichts zu tun mit Computern, die sich das Siegel Multimedia PC umhängen wollten. Im Hardwarebereich sieht die Definition etwas anders aus. In seiner einfachsten Erscheinungsform handelt es sich hierbei um einen IBM-kompatiblen Computer mit einem VGA-Monitor, einer Soundkarte und einem CD-ROM-Laufwerk. Die Gerätekombination liefert Video- und Audiosignale, die weit über das normale Maß eines Standard-PCs hinausgehen. Aufgrund der sich ständig verbessernden Technologien muß der Begriff MPC (Multimedia-PC) jedoch ständig neu definiert werden. Und genau das hat sich der PC Marketing Council, ein Geisteskind vom Microsoft (von wem sonst?), zur Aufgabe gemacht. Vor der Festlegung dieses Standards benutzten alle sogenannten MPCs eine Kombination verschiedener Komponenten, wodurch sich natürlich Kompatibilitätsprobleme bei der Multimedia-Software ergaben. Also schuf der obengenannte Council 1991 den folgenden Standard für den MPC Level 1: Ein 386SX mit 2 MB RAM und 30 MByte Festplatte, eine 8 Bit-Soundkarte und ein Single Speed-CD-ROM-Laufwerk. Im Mai 1993 legte man den MPC Level 2 Standard fest: Ein 486SX mit 4 MB RAM, Soundkarte und einem Double Speed-CD-ROM-Laufwerk. Hersteller wie Origin Software können selbst darüber nur müde lächeln.



Trotz der zahlreichen Besucher traf man nur sehr wenige Leute vom Fach. Die meisten wollten einfach nur präsent sein, denn schließlich könnte man ja etwas verpassen.

Musik

Für Musiker ist die interaktive CD-ROM von besonders großem Interesse. Experimentierfreudige Rocker wie Peter Gabriel, David Bowie, Todd Rundgren, Thomas Dolby, Herbie Hancock und The Great Kat sind die Wegweiser für neue CD-ROM-Produkte, die den Käufer vom bloßen Zuhörer in die Rolle des Produzenten oder Begleitmusikers erheben.

Diese Musiker haben sehr unterschiedliche Ansichten von der Bedeutung des Begriffs Interaktive Musik, die Sie auf diesen Seiten erfahren können. Peter Gabriels Xplora erlaubt einen Einblick hinter die Kulissen der Musikszene. Mit einem Backstage Pass, der unbegrenzten Zutritt erlaubt, wird der Benutzer nicht nur zum Betrachter, sondern zum aktiven Teilnehmer bei einer Jam Session mit Peter und seiner Band. Außerdem kann man über ein virtuelles Mischpult eigene Versionen

des Hits Digging in the Dirt abmixen. Die CD enthält über 140 Minuten Bild- und Toninformation, alle vier in den USA veröffentlichten Musikvideos von dem Album US, einschließlich eines nicht veröffentlichten Videos des Songs Steam.

Außerdem wurden im Rahmen der Konferenz Ausschnitte aus David Bowies neuer interaktiver CD gezeigt. Nach Angaben von Davids Manager, Ty Roberts, plant Bowie in Zukunft zeitgleich mit seinen neuen Alben auch interaktive CD-ROM-Produkte zu veröffentlichen. Der Arbeitstitel für das Erstlingsprodukt lautet David Bowie Interactive. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben.

Ein anderes Produkt, das eine Nische füllt, ist Digital Beethoven on Speed von der Metal-Musikerin The Great Kat. The Great Kat verfügt über ein Diplom vom Julliard Institute in New York, der besten Musikschule Amerikas. Davon ist jedoch weder bei ihrer Musik noch bei ihrer Ausdrucksweise viel zu merken. Diese Mischung aus Beethovens klassischen Werken und härtestem Trash-Metall ist zwar nicht jedermanns Sache, zeigt aber, daß dieses Medium genügend Raum für Experimente bietet. Das Ganze wird noch unterlegt mit einem Kompositionsprogramm und Ausschnitten aus Fernsehinterviews, bei denen selbst hartgesottene Matrosen rote Ohren bekommen.



Der Manager von David Bowie, Ty Roberts, zeigte den Besuchern die ersten Bilder von der ersten Multimedia-CD seines Schützlings. Man darf gespannt sein.

Film

Auch im Filmbereich werden die neuen Technologien kräftig genutzt. Unter den Anwesenden befand sich auch Brannon Braga, der Produzent und Drehbuchautor des neuen Star Trek: The Next Generation-Films, der zu Weihnachten in den amerikanischen Kinos anläuft. Wie weiland Jurassic Park, wird auch TNG: The Movie mit computergenerierten Spezialeffekten nicht geizen. Direkt vor Ort wurden auch Flugszenen für einen weiteren Film produziert. In Pterodactyl Woman verwandelt sich eine amerikanische Hausfrau, gespielt von Beverly D'Angelo, in einen prähistorischen Urvogel, den Archeopterix. Von einem voll flugtauglichen Modell wurde der antike Himmelstürmer via Kamera in ein Grafikprogramm übertragen, in dem dann die genauen Bewegungsabläufe und Flügelbewegungen in allen Einzelheiten festgehalten wurden. Der Film wird im Frühjahr nächsten Jahres in Deutschland zu sehen sein.

Statements von Prominenten



Todd Rundgren, Rockmusiker

Todd Rundgren ist ein Produzent der ersten Stunde in Sachen Interaktives Multimedia. Sein CD-ROM-Produkt A New World Order ist zur Zeit exklusiv für Philips CD-I erhältlich.

Mir gefällt der Begriff "Interaktives Multimedia" nicht. Die Definition hängt zu sehr von dem Bereich ab, in der sie benutzt wird. Als Musiker bewegt man sich hier auf recht dünnem Eis. Die traditionelle Musik-CD ist eigentlich ein wesentlich einfacherer Weg zum Erfolg, da hier für eine bestehende Käufergruppe produziert wird. Im Vergleich zum Computerspiel beispielsweise hat die interaktive Musik-CD noch einiges aufzuholen. Für den traditionellen Künstler kann dieses neue Medium daher auch eine potentielle Gefahr darstellen. Wenn es mir gelingt, eine gelungene interaktive Erfahrung zu erzeugen, ohne dabei künstlerische Kompromisse einzugehen, dann - und nur dann - kann ich zufrieden sein.



Herbie Hancock, Musiker

Herbie Hancock ist einer der anerkanntesten Musiker der Welt. Seine Stücke enthalten Elemente aus allen Stilrichtungen von Jazz über Klassik bis hin zum Rock 'n' Roll. Seinen bisher größten Hit hatte er vor fünf Jahren mit Rocket.

Interaktivität ist für mich kein Thema. Ich benutze die neuen digitalen Technologien zum Mischen meiner neuen Songs. Für meine neueste Single Disisdadrum habe ich teilweise mit 92 Spuren gearbeitet, wobei die einzelnen Sounds sich aus den unterschiedlichsten Medien zusammensetzen. Die Mischung analoger und digitaler Medien zu einem funktionierenden Ganzen ist mein Hauptanliegen. Didisdadrum wird in ca. fünf Monaten erhältlich sein. Dann kann der Musikfan sich sein eigenes Urteil bilden.



The Great Kat, Musikerin

The Great Kat ist eine Trash Metall-Musikerin mit klassischer Musikausbildung. Ihr erstes Album, Beethoven on Speed, wurde jetzt in eine interaktive CD mit dem Titel Digital Beethoven on Speed verarbeitet. Die Dame ist etwas...ähem...direkt.

(Brüllt:) Computer sind dazu da, Eure verdammten Gehirne unter Strom zu setzen. Interaktivität ist die Zukunft. Ich benutze klassische Musik, um Eure langweiligen Gehirne zu lähmen. Warum sollte ich Beethoven immer gleich spielen. Der hat sein Ding vor zweihundert verfxxxxen Jahren geschrieben. Ich habe mein eigenes Protokoll für das verschissene 21. Jahrhundert. Die Leute denken, weil ich laut bin, habe ich keine verfxxxte Ahnung. Ich habe einen Scheiß-IQ von 180. Ich mache eine klassische Musik, mit der auch Idioten und Schwachköpfe was anfangen können. Echte Klassik ist für Denker, Pop ist für Axxxxxxxxxx. Madonna, Springsteen und Billy Joel gehören auf den Friedhof.



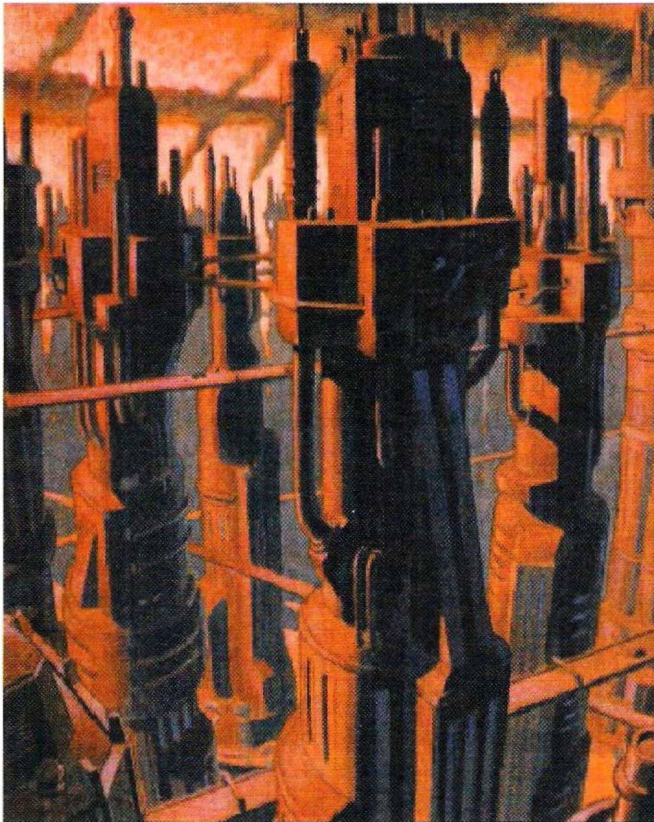
Brannon Braga, Produzent für Paramount

Brannon Braga produziert und schreibt Drehbücher für die TV-Serie Star Trek: The Next Generation. Brannon schrieb außerdem das Drehbuch für den neuen Star Trek: TNG-Film.

Als Produzent bin ich natürlich von den technischen Möglichkeiten dieses Mediums sehr angetan, insbesondere für Sci-Fi-Filme. Als Mensch stehe ich ihnen eher skeptisch gegenüber. Ich habe Angst, daß sich die Menschen immer mehr voneinander entfremden und die Computer den zwischenmenschlichen Kontakt irgendwann überflüssig machen.

Beneath a Steel Sky

Indy der Zukunft

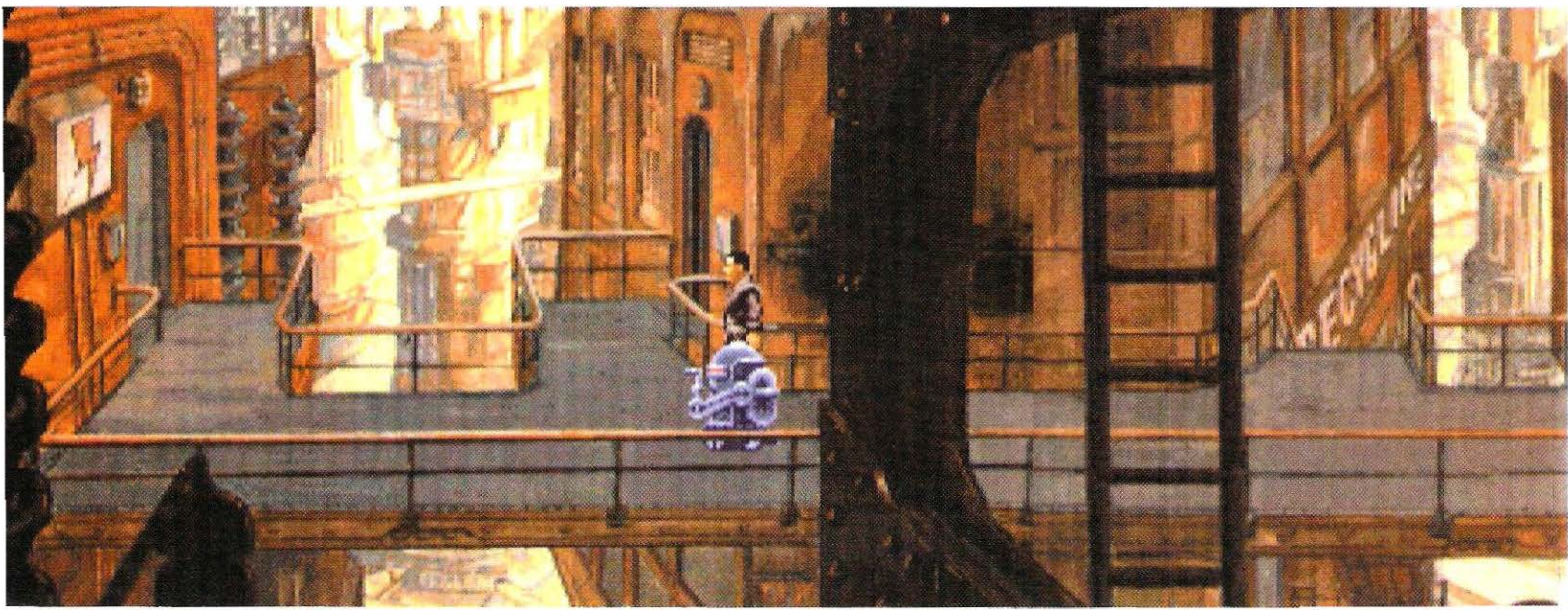


Bescheidenheit ist eine Zier: Das Revolution-Team suggeriert bereits mit dem Firmennamen, daß der Käufer mit bahnbrechenden neuen Spielkonzepten und fantastischen, noch nie dagewesenen Features rechnen darf. Zwar mündeten die hochgesteckten Ziele auch diesmal "nur" in ein herkömmliches Adventure, aber lesen Sie mal, was sich die Programmierer so alles für Sie haben einfallen lassen ...

Unter den Fittichen des allmächtigen Virgin-Konzerns scheint sich eine ganze Reihe von äußerst innovativen Softwarehäusern sichtlich wohl zu fühlen. Nicht nur die Westwood Studios tanzen erfolgreich auf mehreren Genre-Hochzeiten (The Hand of Fate, Dune 2, The Lands of Lore), auch das Revolution-Label machte 1992 mit Lure of the Temptress, einer ungewöhnlichen Kombination aus Adventure und Rollenspiel, von sich reden. Jetzt schien die Zeit reif zu sein für ein neues Abenteuer, das unter anderem mit einer völlig überarbeiteten Fassung des "Virtual Theatre"-Spielsystems versehen wurde. Für das mit Spannung erwartete Beneath a Steel Sky sicherte man sich die tatkräftige Unterstützung von Dave Gibbons, einem absoluten Star der amerikanischen Comic-Szene ("Watchmen", "Give me Liberty"). Seine Geschichten bilden das Rückgrat zu einem nervenaufreibenden Endzeit-Krimi, der sich vor allem durch seinen Wortwitz auszeichnet.

Kurz und gut

Das Intro ist schon vorbei, noch ehe es richtig angefangen hat - rastlose Zeitgenossen werden es wahrscheinlich gar nicht bemerken. Vor der Skyline einer futuristischen Stadt trudelt ein Helikopter dem Erdboden entgegen und zerschellt an einer Wand. Als sich die Insassen ihrer gefährlichen Situation bewußt werden, finden sie sich auch schon inmitten eines Trümmerhaufens. Anscheinend hatte einer der Passagiere kein besonders großes Interesse an diesem Rundflug, denn bevor sich seine beiden Begleiter aus dem Wrack befreien können, sucht der junge Mann das Weite. Ein Aufseher entdeckt den Ausreißer und macht von seiner Laserpistole Gebrauch, doch glücklicherweise droht ein Unbeteiligter zwischen die Fronten zu geraten, was dem Flüchtigen schließlich das Leben rettet. Der Unbekannte türmt in ein Fabrikgebäude

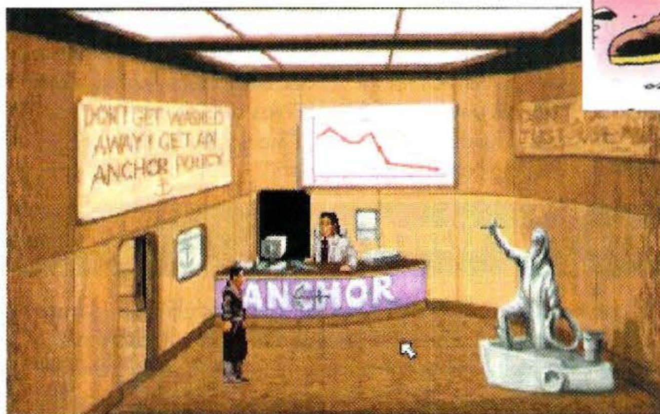




Robert Foster vor dem Herzen der zentralen Computereinheit. Der Speicher muß mit einem Virus verseucht werden.

und springt schnell die Stufen einer Stahltreppe hinauf. Von hoch oben beobachtet er, wie seine Verfolger eventuelle Zeugen befragen und das Gelände absichern. Das Erscheinen des Mauspfeils deutet an, daß es jetzt an Ihnen liegt, ob der Held die unbekannte Stätte je wieder lebend verlassen kann. Denn schon die zu Beginn gezeigte Stadtansicht offenbart, daß dieser unheimliche Ort nicht unbedingt zu den übersichtlichsten gehört. Schwindelerregend hohe, verzweigte Brückenkonstruktionen, säulenähnliche Wolkenkratzer und ein undurchsichtiges Gewirr an Straßen zeichnen diese geheimnisvolle Stadt aus. Nach einem Neustart und mit der Erkenntnis, daß man in diesem

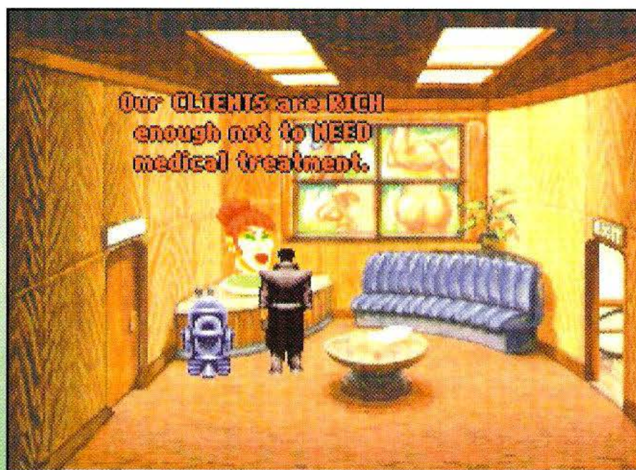




Dave Gibbons ist in den Staaten ein bekannter Comiczeichner. Jetzt hat er für Beneath a Steel Sky die Feder geschwungen. Das achtseitige Comic finden Sie übrigens auch auf der Posterrückseite der Play Time 4/94 (oben).
Hallo, Herr Kaiser! Der Versicherungsvertreter in diesem Adventure nennt sich Anchor und hat sein Grinsen und das Mundwerk anscheinend von Stan aus Monkey Island geerbt (links).



Is´ was, Doc?



Um an einen "Schriebmann Port" zu gelangen, wendet sich Robert an den spleenigen Schönheitschirurgen Dr. Burke. Bereits im Vorzimmer schließt er Bekanntschaft mit dessen verstorbener Ehefrau, die auch nach ihrem Tod noch tatkräftig als "guter Geist" in der Praxis mithilft. Doch bei dem Halbgott in Weiß gibt es nichts umsonst: Für die kleine Dienstleistung verlangt der Herr Doktor einige Innereien aus Fosters Körper, vorzugsweise einen Lungenflügel oder die eine oder andere Niere. Leider haben Roberts Eingeweide eine zu gute Qualität, so daß Dr. Burke Absatzschwierigkeiten befürchtet. Zur Not sei er aber bereit, auch männliche Geschlechtsteile in Zahlung zu nehmen. Kein Wunder, daß der Transplantations-Willige zunächst zusammenzuckt; erst als der Heilkundige erklärt, daß die Entfernung der Spender-Organe ohnehin erst nach dem Tod des Patienten erfolgt, werden sich die beiden handelseinig. Wenn das mal gutgeht ...

Adventure - ganz im Gegensatz zur LucasArts-Philosophie - sehr wohl das Zeitliche segnen kann, setzen Sie Ihre Versuche fort. Die Steuerung der Spielfigur erfolgt ausschließlich mit einer Computermaus und gehört mit zum narrensichersten, was die Adventure-Welt je gesehen hat. Mit der linken Maustaste können interessante Objekte angeschaut werden, mit der rechten nimmt man Gegenstände auf, die sogleich im geräumigen Mantel von Robert Foster (so der Name der Hauptperson) verschwinden. Wieder zum Vorschein kommen die mitgenommenen Utensilien, sobald der Cursor den oberen Bildschirmrand berührt. Ein weiterer Klick genügt, um das gewünschte Teil mit Terminals, Türen oder Personen einzusetzen. Das ist aber auch schon alles, was Sie über die Bedienung des Programms wissen müssen.

Zu Beginn befindet sich lediglich eine Hauptplatine mit dem schönen Namen JOEY in seiner Tasche. Wozu das mysteriöse Board gut ist, zeigt sich, wenn Sie einen passenden Behälter für Joey gefunden haben. Auf einem Müllhaufen mit Elektronikschrott entdecken Sie einen ausrangierten Staubsauger, dem just solch ein Baustein fehlt. Sobald Sie den schlauen Chip dort einbauen, fängt der Kasten zu rotieren an und heraus kommt ein kleiner, fahrbarer Roboter, der nicht nur sprechen und fliegen kann, sondern auch noch ganz schön vorlaut ist.

Ein Freund fürs Leben

Doch der niedliche Kerl, der wie ein Mini-Elefant auf Rädern aussieht, wird sich im folgenden noch als unverzichtbarer Partner herausstellen. Wann immer sich eine schier ausweglose Situation ergibt, lohnt sich ein Gespräch mit Joey. Trotz seiner Größe hat er aber keinerlei Respekt vor Robert: Seine Lieblingsbeschäftigung besteht darin, den menschlichen Gefährten bei jeder sich nur bietenden Gelegenheit zu veräppeln. Die beiden schenken sich nichts und schöpfen aus einem schier unendlichen Vorrat an Lebensweisheiten und Kalauern. Auch bei ausgesprochen dummen Bemerkungen von Foster gibt der Blechkasten kräftig Kontra ("Was soll ich jetzt tun, Joey?" - "Siehst Du das Brückengeländer?" - "Ja!" - "Spring drü-

Vorder- und Hintergründiges



Für das Science-Fiction-Szenario von Beneath a Steel Sky hat sich Dave Gibbons eine ähnliche Vision ausgedacht, wie man sie schon aus Spielen wie Syndicate kennt. Demnach wird die Erde von sechs Mammut-Konzernen kontrolliert. Selbstverständlich ist das ökologische Gleichgewicht zu diesem unseligen Zeitpunkt bereits völlig in sich zusammengebrochen. Die einzige Alternative zum Leben in den trostlosen Stadtsiedlungen besteht im Niemandsland "The Gap". Der junge Robert Foster lebt dort seit seiner Geburt, wo er ohne seine Eltern aufwächst. Eines Tages wird er aber von Truppen aus der nahegelegenen Stadt gekidnappt, während die restliche Bevölkerung kaltblütig umgebracht und die Siedlung dem Erdboden gleichgemacht wird.

Nach dem Absturz des Helikopters macht sich Foster auf die Suche nach dem wahren Grund für seine Entführung. Je weiter er sich durch ein mehrstöckiges Gebäude kämpft, desto mehr Fakten sammelt er über seine Herkunft und den geheimnisvollen Super-Computer LINC. Bei seiner Ankunft befindet er sich im obersten Stockwerk eines Turms, auf dem riesige Industrieanlagen die Umwelt zerstören. Daß es mit der Lebensqualität dieser Stufe nicht zum besten steht, leuchtet ein. Der Abschaum der dort lebenden Gesellschaft, die sogenannten D-LINCs tummeln sich auf dieser Etage. Sobald es ihm gelingt, den Lift (mit dem sich fast alle Ebenen erreichen lassen) wieder in Gang zu setzen, können Robert Foster und sein Scoutdroid Joey auch andere Bereiche des Komplexes unter die Lupe nehmen. Gelingt es ihm mit Ihrer Unterstützung, das Geheimnis seiner Identität zu klären?





Schau mir in die Augen, Kleines! Im Cyberspace wird man auf Schritt und Tritt beobachtet!

ber!"). Ein Gespann, das man einfach gern haben muß!

Fragen über Fragen

Die fremde Umgebung lädt zur spontanen Sightseeing-Tour ein, doch die Mechaniker, Fließband-Arbeiter und Wachposten bringen Ihnen ein gesundes Mißtrauen entgegen. Robert gibt sich zunächst als Sicherheitsbeamter aus, um von den Interviewpartnern mehr Informationen über seinen momentanen Standort herauszubekommen. So erfährt er beispielsweise, daß alle Welt hinter einem gewissen Overmann her ist. Rob hat alle Hände voll zu tun, um den skeptischen Gegenübern klarzumachen, daß er und der steckbrieflich gesuchte Entwichene nichts miteinander zu tun haben. Mit seiner falschen Identität schlägt er sich durch die über mehrere Stockwerke verteilte Anlage, die mittels Treppen und Aufzügen miteinander verbunden sind. Dabei trifft er unter anderem auf skurrile Versicherungsvertreter, geschäftstüchtige Organverpflanzer und Gameboy-süchtige Kids. Die steinreiche Madame Danielle Piermont, die sowohl von der Statur als auch wegen ihres Schoßhündchens perfekt zu den "Jakob Sisters" passen würde, erzählt ihm noch mehr Details zu seinen verstorbenen Eltern. Mit der Zeit findet er heraus, daß der verantwortliche Fabrikleiter den Namen Gilbert Lamb trägt und daß das Gebäude vom übermächtigen Computersystem LINC kontrolliert wird. Per Zufall gelangt er in den Besitz eines LINC-Ausweises und kann damit die meisten der zuvor unzugänglichen Räume einer eingehenden Durchsuchung unterziehen.

Scroll' mal wieder!

Bei den gebotenen Puzzles lohnt es sich, wie bereits erwähnt, des öfteren auf Kumpel Joey zurückzugreifen, der so manche Patentlösung anzubieten hat. Die Puzzles erreichen zwar keinesfalls das Niveau der LucasArts-Adventures, aber die Art der Aufgaben erinnert sehr stark an die beiden Indiana-Jones-Spiele. Diverse Hebel und Knöpfe müssen in der richtigen Reihenfolge betätigt werden und mit dem Schraubenschlüssel dürfen Sie in einem Getriebe ein wenig Unordnung stiften, um die Aufmerksamkeit des Ingenieurs auf sich zu lenken.
Beim Thema Grafik gibt es nichts "Revolutionäres" zu berichten. Ab und zu sinkt die über weite Strecken hervorragende Optik sogar auf eher durchschnittliches Ringworld- oder Gateway-Maß. An Stellen, an denen die Kollegen der Skywalker Ranch oder die Coarsegold-Truppe ruckelfreie Bildschirm-Scrollings einsetzen, begnügen sich Virgins Schützlinge mit technisch überholten Umblendungen. Kann man nach links oder rechts weitergehen bzw. ein Zimmer betreten, wird dies durch Pfeile angezeigt.
Auch bei der musikalischen Untermalung bleiben die Revolutions-Künstler weit unter der Grenze des Machbaren; die schwungvollen Kompositionen sind wirklich gut gemacht und reizen zumindest nicht zum Deaktivieren, aber für ein inhaltlich so gutes Spiel hätte man doch etwas mehr Mühe auf die Akustik verwenden sollen. Kinkerlitzchen wie Sprachausgabe oder digitalisierte Soundeffekte fehlen leider völlig.
Vom Umfang her konnte die Zahl der Schauplätze gegenüber dem ersten Revolution-Werk verdoppelt werden; mit seinen rund 100 Lokalitäten nimmt es aber gerade mal die Hälfte von Indy 4 ein. Beneath A Steel Sky enthält dutzendweise verborgene Gags, die man allerdings nur durch Ausprobieren herausfinden kann und die die eigentlichen Highlights des Spiels ausmachen. Nicht nur aus diesem Grund lohnt es sich daher, das nicht übermäßig komplexe Adventure ein zweites oder gar drittes Mal durchzuspielen; dabei sollten Sie ruhig etwas mit ausgefalleneren Ideen experimentieren.

Petra Maueröder ■

Statement



Das hat uns gerade noch gefehlt: Ein cooler, witziger Science-Fiction-Held vom Schlage eines Indiana Jones, der selbst brenzlige Situationen mit einem Augenzwinkern löst. Die Revolution-Designer haben da eine echte Marktlücke entdeckt, denn Sierras Roger Wilco hat meist mehr Glück als Verstand und die Legend-Adventures der Gateway-Reihe lassen einen auch nicht unbedingt vor Lachen vom Stuhl fallen. Sie müssen auch nicht sämtliche Science-Fiction-Klassiker von A wie Alien bis Z wie Zweitausendzehn gesehen haben, um ja keinen versteckten Insider-Gag zu verpassen. Die englische Sprache dürfte niemanden vor ernsthafte Probleme stellen und die denkbar simple Benutzeroberfläche (für meinen Geschmack eine Spur zu einfach geraten) macht besonders dem Anfänger das Rätselknacken leicht. Da bleibt kein Winzig-Gegenstand unentdeckt, da nervt kein überladenes und unübersichtliches Inventory - kurzum: eine durch und durch gelungene Mischung. Daß die Mitbewerber schönere Grafiken und besseren Sound zu bieten haben, fällt bei Beneath a Steel Sky kaum noch ins Gewicht; die über jeden Zweifel erhabene Story und die treffsicheren Pointen rechtfertigen das Prädikat "Spiel des Monats" zu jeder Zeit.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	
	EMS	AdLib	●
	386 er	SoundBlaster	●
	HD 12 MB	Roland	●
	MEM580 KB	General Midi	●

BESONDERHEITEN
- achtseitiger Comic
- dt. Version geplant

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Virgin Games

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Mad News

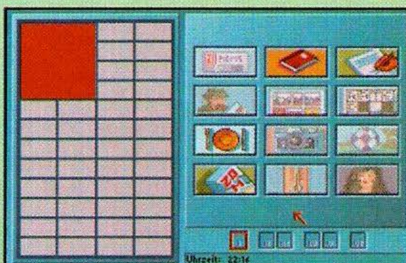
Rauschen im Blätterwald

Sind Sie bereit, auf Familienleben, geregelte Arbeitszeit, Urlaub und freie Wochenenden zu verzichten? Wenn ja, bringen Sie schon die wichtigsten Voraussetzungen mit, um die Seiten zu wechseln: Herzlich willkommen als Verlagsleiter einer jungen aufstrebenden Tageszeitung mit dem vielversprechenden Namen MAD NEWS.

Mit einer unverbrauchten, pfiffigen Spielidee sorgte Rainbow Arts gegen Ende des Jahres 1991 für frischen Wind im festgefahrenen Genre der Wirtschaftssimulationen. Als Programmdirektor des Privatsenders MAD TV mußten Sie nicht nur Rekord-Einschaltquoten erreichen und lukrative Werbeverträge an Land ziehen, sondern auch noch das Herz der Fernsehansagerin Betty Botterblom erobern. Die Aachener Spieleschmiede IKARION hat sich für den Helden eine mehr als tragische Fortsetzung ausgedacht. Zunächst scheint alles nach Plan zu laufen: Die Bilanz des Senders schreibt schwarze Zahlen, der Intendant ist glücklich und schließlich darf der Workaholic mit seiner Angebeteten auch noch vor den Traualtar treten. Doch er ruht sich nicht auf seinen Lorbeeren aus und verdrückt sich sogar am Heiligabend in sein Studio. Während Millionen von Zuschauern vor den Bildschirmen sitzen und gespannt auf das traditionelle Weihnachtssingen warten, zieht sich der Programmchef einen Porno nach dem anderen rein. Da nach Murphys Gesetz alles schiefgeht, was schiefgehen kann, entzündet sich eine Christbaum-Kerze und löst einen Kurzschluß aus. Dadurch wird der absolut nicht jugendfreie Streifen in sämtliche Haushalte der Republik übertragen - der Skandal ist perfekt!

So gestaltet man eine Tageszeitung

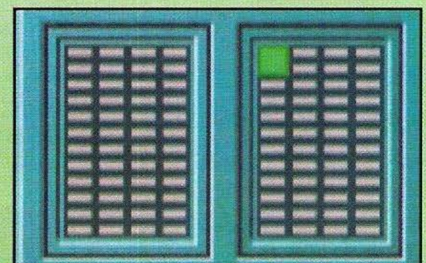
In Mad News dürfen Sie sich als "PageMaker" versuchen. Haben Sie genügend Anzeigen, Fotos und Artikel zur Verfügung, können Sie mit der groben Planung Ihrer Zeitung beginnen. Vorgegeben ist zunächst die Titelseite mit dem charakteristischen roten Rechteck sowie die Aufteilung in vier Spalten und zwölf Zeilen.



Auf der rechten Seite klicken Sie ein Themengebiet (Story, Serie, Comic, usw.) an, das als Aufmacher erscheinen soll.



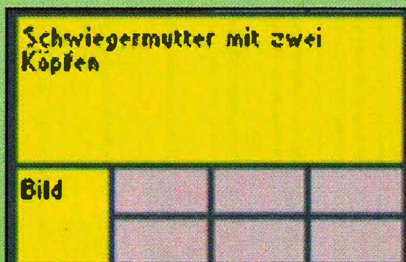
Aus einer Box wählen Sie anschließend einen Bericht, den Sie zuvor in den einzelnen Fachredaktionen in Auftrag gegeben haben.



Die beiden verkleinerten Seiten zeigen Ihnen, welchen Platz die Überschrift (links) und das Foto (rechts) letztendlich in der Zeitung einnehmen werden.



Windows-Anwender kennen sicherlich das "Drag & Drop"-Prinzip. Auf ähnliche Weise klicken Sie die Headline bzw. das dazugehörige Bild an, halten die Maustaste gedrückt und "ziehen" das Feld auf die linke Darstellung, wo Sie es nun an der gewünschten Stelle ablegen können.



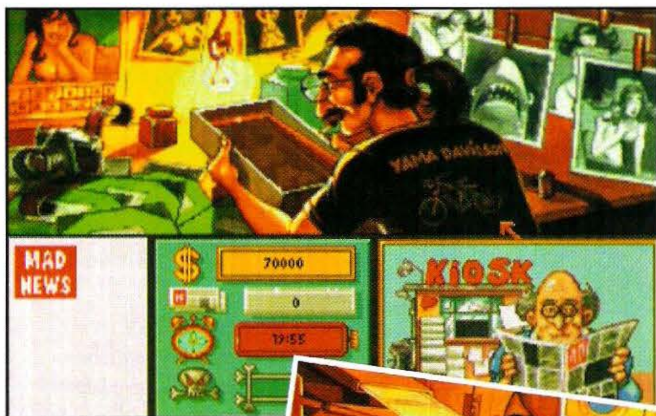
Der eigentliche Fließtext wird entweder unterhalb oder neben der Überschrift plaziert. Dazu klicken Sie einfach auf die Anfangsposition und schon werden die Spalten automatisch mit dem Artikel aufgefüllt.



Mit den Icons legen Sie die Größe der Buchstaben und die Breite der Überschrift fest.



Im gleichen Stil können nun auch die anderen fünf Seiten der Zeitung layoutet werden. Jeder einzelne Bogen läßt sich mit den Symbolen am unteren Bildschirmrand auswählen und individuell gestalten.



Dem Redaktör ist nix zu schwör

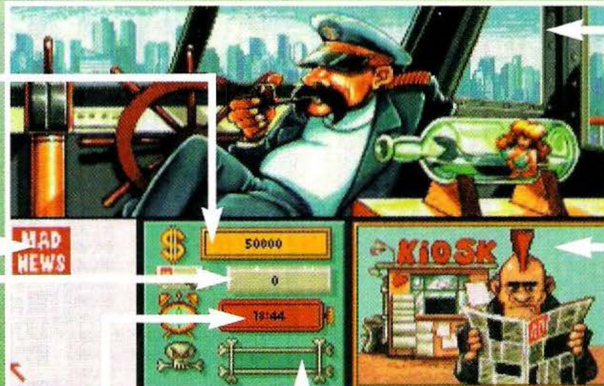
Nach dieser Pleite rollen Köpfe: Mit der fristlosen Entlassung in der Tasche und einem Berg Schulden auf dem Konto landen Sie bei einer Boulevardzeitung namens MAD NEWS, bei der Sie dafür verantwortlich sind, daß die beiden Konkurrenzblätter BAD NEWS und SAD NEWS vom Markt verdrängt werden. Als alter Hose im Mediengeschäft dürfte Ihnen das über kurz oder lang sicherlich ohne weiteres gelingen. Doch es gibt noch ein wesentlich schwerwiegenderes Problem zu lösen: Dummerweise haben Sie vor dem Standesbeamten Ihrer jetzigen Gattin Betty (die sich in diesem Spiel Bea nennt) das Ja-Wort gegeben, was sich jetzt als folgenschwerer Fehler erweist. Das junge Glück steht unter keinem guten Stern, da Ihre Frau am Verlog beteiligt ist und Ihnen das Leben zur Hölle macht. In bester Tradition von Ehedramen à la "Rosenkrieg" müssen Sie sich einiges einfallen lassen, um das Miststück loszuwerden. Für diese Fälle gibt es einen eigenen Spezialisten auf dem MAD NEWS-Kreuzschiff, auf dem sich die gesamte Redaktionsmannschaft tummelt. Dort erhalten Sie harmlose Scherzartikel wie Juckpulver oder Computerviren, aber auch Exhibitionisten und andere Gemeinheiten gehören zum Sortiment des Händlers. Bis Sie die Nerven der widerstandsfähigen Dame ruiniert haben, müssen Sie viel Zeit und Geld investieren.

Alles im Griff auf dem sinkenden Schiff

Der Spielaufbau von MAD NEWS orientiert sich natürlich unübersehbar an MAD TV. Hinter den Kabinentüren des umfunktionierten Ozeandampfers verbergen sich sämtliche Ressorts eines modernen Zeitungsverlages. Reporter kümmern sich um exklusive Storys für den Aufmacher am nächsten Tag, Papparazzi sind für die passenden Fotos zuständig und die Wetterredaktion würfelt die Vorhersage aus. Zu Beginn verfügen Sie über ein bescheidenes Startkapital von $ 10.000, mit denen sich Exklusiv-Reportagen und Oben-Ohne-Claudia-Schiffers noch nicht finanzieren lassen. Doch auch Axel Springer hat mal klein angefangen, so daß Sie Ihre sechsseitigen Ausgaben zunächst mit Klaus Kin-

Der MAD NEWS-Bildschirm

Den größten Teil der Spielfläche nimmt die Darstellung des Redaktions-Dampfers ein. Darunter sind - analog zu MAD TV - die Anzeigen untergebracht, die Sie über die Fortschritte Ihrer Bemühungen informieren.



Kontostand

Titelseite der heutigen MAD NEWS-Ausgabe.

Verkaufte Exemplare der aktuellen Auflage.

Uhrzeit Diese Anzeige sollten Sie immer im Auge behalten! Jede Seite Ihres Massenblattes hat ihren eigenen "Redaktionsschluß". Verpassen Sie diesen Termin, geht der Bogen - egal, in welchem Zustand - in Druck.

Dampfer

Kiosk Das Sofa aus MAD TV ist einem Zeitungskiosk gewichen. Davor tummeln sich die Leser Ihres Blattes, die aus allen sozialen Schichten kommen und die aktuelle Ausgabe kommentieren.

Bea-Haßfaktor Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und treiben Sie Ehefrau Bea an den Rand des Wahnsinns!

kels Lieblings-Rezepten und eher unspektakulären Allerwelts-Geschichten aus der Heimat ("Hausfrau blieb mit der Hand im Klo stecken") schmücken müssen. Zwar steht Ihnen eine erfahrene Mannschaft zur Verfügung, aber die Entscheidung über Aufmachung und Inhalt Ihrer Zeitung liegt ganz bei Ihnen. Alle Schlagzeilen und Meldungen des Tages werden von Nachrichtenagenturen oder hauseigenen Journalisten angeliefert; Sie müssen nur noch per Mausklick die interessantesten Artikel auswählen. Richtig kreativ dürfen Sie hingegen beim Layout werden: Fotos, Textspalten und Überschriften können frei auf der Seite plaziert werden.

Klatsch & Tratsch

In Ihrem Büro steht Ihnen ein PC zur Verfügung, der aktuelles Zahlenmaterial über verkaufte Auflagen, Imagewert und Kontostand bereithält. Auch die Druckvorlagen werden im Zeitalter der EDV direkt am Monitor erstellt. Allerdings sind Ihnen zeitliche Grenzen gesetzt: Nur während der "kritischen Phase" zwischen 17.00 und 1.00 Uhr nachts treiben Sie auf dem Schiff Ihr Unwesen. Ab 20.00 Uhr geht bereits die erste Seite in Druck, die restlichen folgen dann im Abstand von einer Stunde. Den Herrschaften in der Druckerei ist es allerdings herzlich egal, ob und welche Zeitungsbögen bereits fertig sind oder nicht. Deshalb wird es gerade am Anfang häufig passieren, daß den Passanten am Kiosk einige leere Seiten verkauft werden. Dies ist natürlich noch unangenehmer, wenn Ihnen inserierende Firmen obendrein eine saftige Konventionalstrafe aufbrummen. Neben dem täglichen Redaktionsärger dürfen Sie keinesfalls die Attacken auf Bea vergessen: Nur wenn Sie von der Dame aus tiefstem Herzen gehaßt werden, haben Sie Ihr Ziel erreicht.

Petra Maueröder ■

Statement



IKARION macht Druck: MAD NEWS ist zwar im Grunde auch nichts anderes als ein aufgepepptes MAD TV, hat aber im Gegensatz zum konservativen "Planer" von Greenwood Entertainment vor allem in Sachen Umfang und Spielspaß wesentlich mehr zu bieten. Grafisch sind die beiden Nachahmer fast ebenbürtig - bis auf die Tatsache, daß die Zeitungsmacher etwas tiefer in den VGA-Farbtopf gegriffen haben. Die erstklassige Maussteuerung, die beim Layout besonders gut gelöst wurde, sowie der mitreißende Soundtrack aus dem Synthesizer von Computer-Künstler Chris Hülsbeck lassen den verrückten Verlag ein ganzes Stück besser dastehen als das Speditions-Spiel. Zusätzlich katapultieren deutlich mehr Abteilungen, zwei knackige Computergegner sowie originellere und frechere Texte die MAD NEWS einige Prozentpunkte höher auf der PC-Games-Wertungsskala. Was mich aber nach wie vor wahnsinnig macht, ist die elendige Lauferei von Stockwerk zu Stockwerk - vollkommen nutzlos und ohne jede Bedeutung für den Spielverlauf. Hoffentlich gibt es bei zukünftigen Programmen dieser Art die Möglichkeit, alle Abteilungen direkt anzuwählen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEM 640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
benötigt 1MB EMS

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
IKARION Software

RANKING

Wirtschaftssimulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Rally

Schlammschlacht



Der weithin unbekannte Hersteller Europress überrascht mit einer erstaunlich ausgereiften Fahrsimulation. Anstatt auf möglichst hohe Geschwindigkeiten Wert zu legen, setzten die Entwickler den Schwerpunkt auf ein realistisches Fahrgefühl.

Die traditionsreiche Network Q RAC Rally, die alljährlich in Großbritannien stattfindet, war das Vorbild für das vorliegende Programm. Alle 35 Streckenabschnitte wurden originalgetreu übernommen, lediglich auf die Sonderprüfungen wurde verzichtet. Dem Spieler stehen am Anfang der Saison fünf unterschiedliche Fahrzeuge zur Auswahl, vor den jeweiligen Strecken kann das Fahrzeug gewartet und einer von vier Reifentypen montiert werden. Die Strecken stellen je nach Fahrbahnbelag und -zustand unterschiedlich hohe Anforderungen an den Fahrer. Gibt man auf einer Asphaltpiste zu viel Gas, verhält sich das Auto völlig anders als auf einer verregneten Sandstrecke. Auch die sich ständig verschlechternden Zustände von Fahrgestell, Motor, Turbo u.ä. wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Die Bildschirmgrafik besteht nur aus sich überlappenden Bitmaps, beim Herannahen vergrößern sich die einzelnen Pixel auf unschöne Weise (Wing Commander-Effekt). Dafür werden aber viele Details sehr schnell angezeigt, auch der Speicherbedarf hält sich in Grenzen. Das Spiel hält auch einen elektronischen Beifahrer bereit, der mittels Sprachausgabe die vor einem liegende Strecke beschreibt. Die Steuerung über Tastatur und Joystick ist zwar etwas zu sensibel, nach kurzer Eingewöhnung aber recht zweckmäßig. Um Anfängern nicht den Spaß zu verderben, lassen sich Aufgaben wie Schalten, Bremsen... an den Computer abgeben, auch viele andere Features lassen sich abschalten. Wer auf actionreiche Aufholjagden steht und gerne den Geschwindigkeitsrausch genießt, sollte die Finger von dem Spiel lassen. Die Network Q RAC Rally ist eine ideale Simulation für Spieler, die von einem Autorennspiel mehr verlangen als endloses Rundendrehen.

Harald Wagner ■

Die Pisten

Was im Flugsimulatorenbereich schon Standard ist, hält jetzt auch Einzug bei den Fahrsimulationen: das realistische Verhalten der Fahrzeuge bei unterschiedlichsten Gegebenheiten. Dadurch ist gezieltes Driften ebenso möglich wie das plötzliche Aus selbst durch leichte Fahrfehler.





Während Regen und geschlossene Schneedecken das Können des Fahrers auf eine harte Probe stellen, wird die Nachtfahrt zum Reaktionsspiel, da sich immer wieder Zuschauer und Hindernisse auf der Piste befinden.





Jeder der Straßenbeläge verlangt nach unterschiedlichen Reifen, es kann aber durchaus Vorteile mit sich bringen, mit der Schneebereifung auf Schotter zu fahren: in den Kurven sieht man die Konkurrenz dann nur noch im Rückspiegel.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Beifahrer gibt Streckenhinweise

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
europress Software

RANKING

Simulation

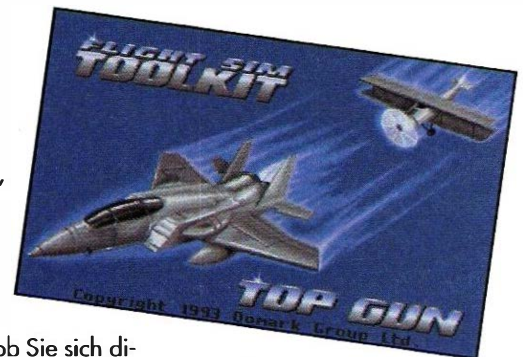
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	75%	85%	78%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

Flight Sim Toolkit

Konstrukteur

Flight Simulator 5, Falcon 3 und Strike Commander. Alle diese Simulationen drehen sich um das gleiche Fortbewegungsmittel: das Flugzeug. Auch das Flight Sim Toolkit scheint sich auf den ersten Blick ohne Unterschied in diese Reihe eingliedern zu lassen.



Jeder neu erscheinende Simulator möchte für sich das Prädikat in Anspruch nehmen, der beste und realistischste zu sein. Doch angesichts der riesigen Konkurrenz muß heute ein Simulator schon wirklich innovative Ideen besitzen, um sich noch aus der Masse hervorheben zu können. Doch Spiele wie Strike Commander und der neue Flight Simulator 5 sind bereits an die Grenzen des heute technisch Möglichen vorgedrungen. Vor dem nächsten großen Schritt müssen sich erst einmal wieder neuere, schnellere Computer auf dem Markt durchsetzen.

Neue Ideen...

Domark versucht nun, dieser sich selbst in den Schwanz beißenden Schlange der immer größer und besser werdenden Simulatoren zu entgehen. Ihre neue Simulation Flight Sim Toolkit will eigentlich gar nicht direkt als Simulation, sondern eher als eine Werkstatt zum Erstellen einer kompletten Flugsimulation verstanden werden.

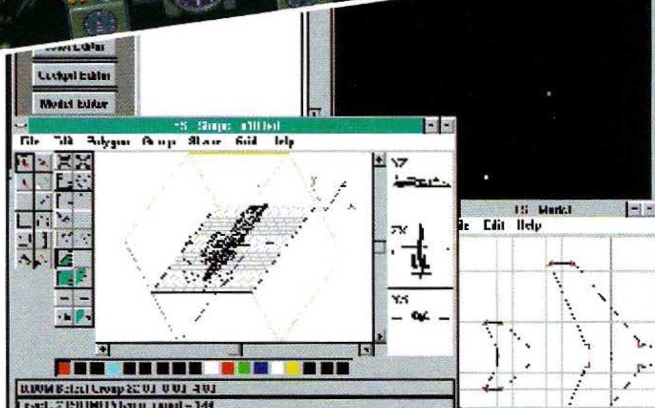
Natürlich kann es so eine erstellte Flugsimulation auch nicht mit den oben genannten Powerprogrammen aufnehmen, von der Grafik her ist eher ein Vergleich mit dem Flight Simulator 4 angebracht. Während die eigentliche Flugsimulation unter MS-DOS läuft, wurde die Konstruktionsoberfläche für den Einsatz unter Windows programmiert. Als erstes sollten Sie eine Landschaft entwerfen, in der Ihre Simulation stattfinden soll. Dabei wird Ihnen vollkommen offengelassen, ob Sie sich einfach eine kleine Insel für Ihre Urlaubsflüge basteln oder ob Sie sich direkt in den 2. Weltkrieg versetzen wollen. Natürlich sind auch allerlei Zukunftsszenarien möglich, Ihrer Phantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Das Cockpit Ihres Fliegers können Sie entweder in einem Malprogramm selbst erstellen oder mit einem Scanner einscannen. Die diversen Anzeigen und Instrumente in dieser Bilddatei können Sie über verschiedene Optionen des FST noch beleben, so daß der Simulation der Wirklichkeit fast nichts im Wege steht. Die fertige Flugsimulation kann alleinstehend, also ohne das FST, gespielt werden. Nur leider ließ sich aus der ganzen Anleitung nicht erfahren, ob mit dem FST erstellte Simulationen kostenlos weitergegeben werden können. Lediglich der Austausch der Simulationen mit anderen FST-Konstrukteuren wird ausdrücklich erlaubt.

Hintertürchen

Mit den Möglichkeiten des FST hat sich Domark noch ein letztes Hintertürchen auf dem Markt der aktuellen Flugsimulatoren aufgemacht. Sowohl Grafik als auch Sound und Optionsvielfalt des Simulators sind nach heutigen Ansprüchen zu dürftig. Doch die Möglichkeit, eigene Szenarien und eigene Flugzeuge zu basteln, dürfte vielleicht noch einige Flugzeugfanatiker dazu bringen, sich den FST zu kaufen.

Lars Geiger ■





Windows ist die geeignete Oberfläche für komplizierte Flugzeugkonstruktionen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus ●
● SVGA	Joystick ●
● EMS	AdLib ●
386 er	SoundBlaster ●
HD 6 MB	Roland ●
MEM560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Windows 3.1 wird benötigt.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Domark

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
60%	60%	70%	70%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Christoph Kolumbus

Das Ei des Kol

Entdeckungen, Erfindungen - das Streben nach neuen Ufern. Das sind Reize, die schon immer das Interesse der Menschheit geweckt haben. Neu verpackt und wohl auch etwas ungefährlicher als damals liegt uns nun die Geschichte Christoph Kolumbus vor.



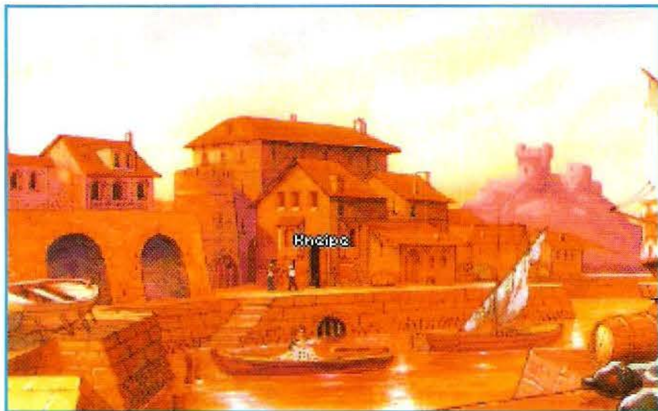
1492 begab sich Christoph Kolumbus auf die Suche, den westlichen Seeweg nach Indien zu finden. Doch tatsächlich entdeckte er Amerika. Aber auch in anderen Ländern war man nicht untätig. Vasco da Gama brach von Lissabon aus auf, um den Weg nach Indien um das Kap der Guten Hoffnung zu erkunden. Le Maire, ein holländischer Seefahrer, entdeckte die Staateninsel und die nach ihm benannte Le-Maire-Straße zwischen Feuerland und der Staateninsel. Der englische Segler James Cook umsegelte dreimal die Welt. Auf diesen Fahrten erforschte er die unbekannte Ostküste Australiens und durchfuhr die Torres-Straße. Schließlich bleibt uns noch Louis Antoine de Bougainville, der einige Entdeckungen im Melanesischen Raum machte.
Dem Spieler bleibt vorerst nur die Qual der Wahl: die geeignete Spielfigur muß gefunden werden. Partyfreunde können auch aufatmen, da bis zu vier Spieler gleichzeitig auf Entdeckungsreise gehen können. So steht wohl einer aufregenden Nacht nichts mehr im Wege. Jeder einzelne Entdecker beginnt in seinem Heimathafen, der grafisch mit charakteristischen Merkmalen versehen ist.
Der Heimathafen bildet den Dreh- und Angelpunkt aller Aktionen und Vorgehensweisen. Um ein erfolgreicher Entdecker zu werden, muß man sich zuerst um ein Schiff kümmern und es für die Reise vorbereiten. In der Werft kann man unterschiedliche Angebote annehmen, die aber erst zu fortgeschrittener Spielzeit interessant werden. Das Schiff sollte mit Kanonen versorgt werden, denn man kann nie wissen, ob nicht ein anderer Entdecker den Weg des Spielers kreuzt - und wie man weiß, sind Entdecker sehr eigen, wenn es etwas zu entdecken gibt.



Christoph Kolumbus erinnert ein wenig an das betagte Seven Cities of Gold und kann es mit dessen Deluxe-Version spielend aufnehmen.

Gelungen ist die grafische Gestaltung der Optionen. Es gibt eine Menüleiste, in der die wichtigsten Befehle aufgelistet sind, die man im Verlauf des gesamten Spiels benötigt. Alle anderen Optionen sind in der Grafik integriert. Klickt man auf die Kneipe, findet man sich in der Kneipe wieder. Dort kann man nun wiederum zwischen dem Informanten, den Soldaten oder der Besatzung wählen. Auf diese Weise durchforstet man alle Optionen, ohne ständig langweilige Listen durchzuklicken.
Aber grau ist alle Theorie, und so sticht der mutige Entdecker in See, um neue Länder zu entdecken. Schnell füllt sich die leere Karte. Aber noch lange ist kein Land in Sicht. Der Lebensmittelvorrat nimmt ab und die Besatzung hat viel zu tun, um mit Holz und Tuch die Abnutzung des Schiffes auszugleichen. Nach mehreren Spielrunden - eine Spielrunde entspricht einem Jahr - kommt schließlich die erste Landzunge in Sicht. Der Spieler steht vor seiner ersten großen Entdeckung. Ein Expeditionsteam muß gebildet werden, das den Landstrich erforschen wird. Trifft man auf ein Eingeborenendorf, hat man die Möglichkeit, es durch Kampf zu unterwerfen - was die Kirche, in deren Auftrag wir segeln, aber gar nicht gerne sieht - oder sich durch Geschenke einzuschmeicheln. Ist erst eine gemeinsame

umbus



Im Hafen befinden sich zahlreiche Lokalitäten, die durch Mausklick angewählt werden können.

Grundlage gefunden, kann man das Dorf nach und nach ausbauen. Wichtig ist es - ganz nach den geologischen und biologischen Gegebenheiten - Minen und Plantagen zu errichten, um so eine Kolonialmacht aufbauen zu können. Denn sind wir doch ehrlich. Das Entdecken allein macht noch nicht reich. Erst der Handel mit den Kolonien und mit anderen Höfen läßt das Imperium des Spielers wachsen. Aber Kolonien schaffen auch Feinde, und so wird es manchmal vonnöten sein, Städte und Kolonien mit Soldaten gegen Angriffe habgieriger Gegner zu verteidigen. Hin und wieder kommt man in die glückliche Lage, auf eine Inkastadt zu treffen. Kann man sie erobern, findet man Schätze und Reichtümer, die man im Heimathafen teuer verkaufen kann. Eine interessante Funktion läßt sich noch im Heimathafen finden...

Die Programmierer haben sich viel Mühe bei der Verarbeitung der geschichtlichen Ereignisse gegeben. Die Schiffe wurden mit größter Sorgfalt aus den Geschichtsbüchern übernommen und sind in ihren Spezifikationen identisch mit den Originalen. Sind die ersten Kolonien aufgebaut, wird man wohl nicht aufhören, bis auch der letzte Flecken Erde entdeckt wurde.

Andreas Rizzi ■

SPECS & TECS

EGA	●	Tastatur	●
● VGA		Maus	●
SVGA		Joystick	
EMS		AdLib	●
386 er		SoundBlaster	●
HD 7 MB		Roland	
MEM580 KB		General Midi	

BESONDERHEITEN
- Vier-Spieler-Modus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Software 2000

RANKING



Spieleranzahl	1-4
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner



PLAYERS GUIDE

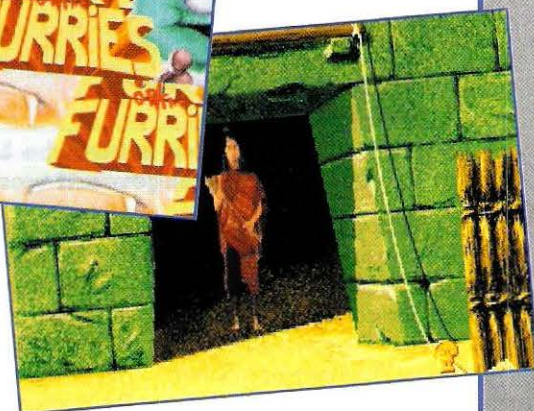
DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 4/94

Die Tips & Tricks finden Sie aus technischen Gründen ab Seite 59.

Fury of the Furries

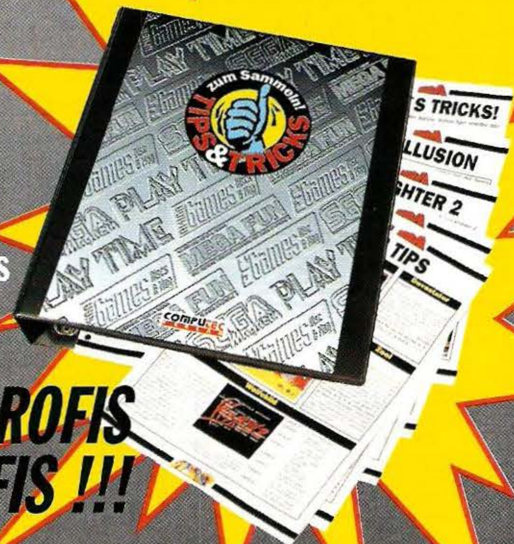
Inca II: Wiracocha





CODES

- Alien Breed
- Another World
- Arcade Fruit Machine
- Bart vs Space Mutants
- Dynablaster
- Humans
- Incredible Machine
- Kick Off 2
- Lemmings
- Logical
- The Lost Vikings
- Magic Pocket
- Oh No! More Lemmings
- Pinball Dreams
- Pools of Radiance
- Populous 2
- Prince of Persia
- Push Over
- Risky Woods
- Spear of Destiny
- Syndicate
- Wing Commander



POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

WERBUNG

Liebe PC Games,
Zuerst einmal möchte ich ein großes Lob an Eure Zeitung richten. Die Coverdisk ist jedesmal ein Hammer. Und daß Ihr die Tips & Tricks auf 32 Seiten erweitert habt, finde ich wirklich stark von Euch. Aber jetzt kommt eine große Beschwerde und ich bin mir sicher, es werden viele meiner Meinung zustimmen: Warum gibt es in einer Computerzeitschrift eine Zigarettenwerbung? Gegen die anderen Werbungen habe ich nichts, aber durch diese Zigarettenwerbung werden die jüngeren Leser fast dazu aufgefordert, sich eine Schachtel zu kaufen!! Aber ich habe auch noch eine Frage: Ihr habt in der Ausgabe 2/94 von dem Telekom-Spiel berichtet und gesagt, daß es dieses bei der Telekom umsonst gibt. Jetzt war ich bei der Telekom und die haben gesagt, daß es dieses Spiel nicht gäbe. Jetzt möchte ich Euch fragen, wo man dieses Spiel bestellen kann.

Euer PC-Freak: Stefan Weiss

Leider ist es weder uns noch einer anderen Zeitschrift möglich, in die schwarzen Zahlen ausschließlich durch den Verkauf von Zeitschriften zu kommen. Werbung muß sein! Die Bedenken gegenüber einer Zigarettenwerbung können wir zwar verstehen, aber nicht so recht teilen. Wir denken nicht, daß nun unsere ganzen jugendlichen Leser losrennen, um sich die Stengel zu besorgen. Wenn das funktionieren würde, hätten die Softwarehäuser nicht das Problem der Raubkopien. Auch ist es eine üble Mär, daß Werbung Raucher erzeugt. Hier kann höchstens ein Markenbewußtsein geschaffen werden. Das Bedürfnis zu rauchen wird anders erzeugt. Was spricht nun also dagegen, diese Werbung abzudrucken? Wenn Du die Glimmstengel nicht einmal sehen kannst, steht es Dir genauso frei, diese Werbung zu ignorieren, wie Dich keiner zwingt, ein beworbenes Spiel auch käuflich zu erwerben. Das mit dem Telekom-Spiel ist nun leider eine verzwicktere Sache. Zwar wird das Game z.B. von einer Hamburger Werbeagentur verteilt, aber zu unser aller Bedauern nur an Mitarbeiter der Telekom. Da das Spiel Freeware ist, dürften diese Mitarbeiter das Game auch weitergeben, solange sie kein Geld dafür nehmen. Es ist mir schon klar, daß diese Auskunft nicht so sonderlich befriedigend sein wird, aber wir bleiben am Ball und werden versuchen, da etwas ins Rollen zu bringen. Versprochen!

AUSRUF

Sehr geehrte PC Games Redaktion,
Wir sind eine Einrichtung für körperbehinderte Kinder. Der Einsatz des Computers gewinnt in unserer Schule immer mehr an Bedeutung. Gerade stark geschädigten Jugendlichen ermöglicht der Computer erst das Schreiben, das Sprechen oder die Möglichkeit, sich mit sich

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: —
2. Heftlayout: —
3. Textqualität: —
4. Themenangabe: —

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

selbst beschäftigen zu können. Doch hier treten Probleme auf, bei denen Sie und Ihre Leserschaft uns sicherlich behilflich sein können: Wer kann uns Tips geben? Geeignete Spiele müssen folgende Voraussetzungen erfüllen:
1. Bedienung mit maximal fünf Tasten. Ein Spezialgerät kann diese fünf Tasten auf behindertengerechte Sensoren legen. Besonders interessant: Programme mit nur einer Taste.
2. Einstellbare Reaktionszeit. Je unabhängiger die Programme von der zeitlichen Komponente sind, je mehr Zeit sie dem Schüler lassen, um zu reagieren, um so sicherer gelingt die Bedienung.
3. Klare, große Grafik.
4. Möglichst geringe Kosten, um bei unserem bescheidenen Etat nicht nur davon träumen zu müssen.
Wer uns helfen kann, melde sich bitte bei:
Herrn Kracker
Pater-Rupert-Mayer-Zentrum
Puricellistr. 5
93049 Regensburg

Wir werden einmal unsere Archive durchforsten, ob sich nicht etwas geeignetes findet. Ihren Brief drucken wir ungekürzt ab, in der Hoffnung, daß sich etliche Leser bei Ihnen melden, die weiterhelfen können oder ein ähnliches Problem haben. Ich hoffe, Ihr Briefkasten wird in nächster Zeit an Überfüllung leiden.

DREIERLEI

Hallo Onkel Rainer!
Eure Zeitschrift ist super, bla bla (siehe bei 90% der Leserbriefe).
1. Ich lese Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe, und da ich auch öfters einen Blick in die Play Time werfe, deren Leserbriefe Du ja auch beantwortest, ist mir aufgefallen, daß Du Leserbriefe in der PC Games, im Gegensatz zur Play Time, extrem schleimig beantwortest. Als Du neulich in einem Leserbrief der PT darauf angesprochen wurdest, sagtest Du, die PC Games müßte seriöser erscheinen. Warum zum Geier? In beiden Zeitschriften besteht ein Großteil der Leser aus Jugendlichen, die manchmal haarsträubende und sicher auch nicht ganz ernst gemeinte Fragen stellen. Wieso beantwortest Du diese Fragen in der PCG nicht mit der gleichen Ironie wie in der PT? Das würde viel mehr Spaß in die Leserbriefecke bringen! Falls sich über solche Antworten jemand aufregt (wie es in der PT ja schon vorkam), lasse ich mich gern auf eine Diskussion mit ihr/ihm ein. Im übrigen redest Du jeden Leserbriefschreiber so an, wie er Dich. Außerdem ist es kein Wunder, daß Du Dich über Dein gehalt (absichtlich klein geschrieben) aufregst, wo Du doch in der PCG nur drei Seiten lang Leserbriefe beantwortest. In der PT ist die Leserbriefecke wirklich in Ordnung - warum nicht in der PC Games?
2. Ohne Raubkopien auszukommen, ist für jeden ohne eigenes Gehalt (sprich Schüler) so gut wie unmöglich. Wenn man sich für das gesamte Einkommen von 1,5 Monaten ein Spiel kaufen kann, ist es einem ziemlich egal, ob es erlaubt ist oder nicht. Für am ehesten vertretbar halte ich die Form von Raubkopien, bei denen 5-6 Leute ihr Bares zusammenlegen und dann ein Spiel auf ihre Festplatten verteilen.
3. Jugendverbot für Spiele finde ich sinnlos. Denn wenn man ein Spiel ab 18 wirklich haben will, dann bekommt man es auch von irgendwoher. Auch ob Händler diese Spiele nicht an Jugendliche verkaufen, ist mehr als fragwürdig. Zum Vergleich Videofilme: In jedem Großhandel bekommt ein 14jähriger Action- oder Pornofilme ab 18. Abgesehen davon, daß es von den Händlern unverantwortlich ist, wird mit der Altersbeschränkung oft maßlos übertrieben. Z.B. wurden in einem Versandkatalog Filme, die schon im Vorabendprogramm eines öffentlichen Senders ausgestrahlt wurden, ab 16 angeboten. Das hat meiner Meinung nach wenig Sinn. Ansonsten macht weiter so. Bei Euch stimmt (fast) alles.
Bis dann irgendwann einmal:
Christian

1. Gleich zu Anfang möchte ich erst einmal widersprechen: Ich beantworte hier die Leserbriefe sachlich - nicht schleimig! Auch hier versuche ich, den Schreiber so anzureden, wie er mich. Doch die PCG-Leser sind offensichtlich doch ein etwas anderer Menschenschlag. Zudem bin ich mir nicht so ganz sicher, ob Ihr (an dieser Stelle wende ich mich an alle, die mir zulesen) auch hier lockere Sprüche haben wollt. Machbar wäre es schon - zum Glück beschränken sich die Vorschriften, die mir von meinem Chef Red gemacht werden, auf ein Minimum. Nun komme ich aber schon ins Zweifeln, ob die Leserbriefecke hier "in Ordnung" ist oder ob ich es nicht doch lockerer handhaben sollte. Ein typischer Fall für eine formlose Leserumfrage! Schreibt mir doch, wie Ihr es gern hättet.
2. Nicht schon wieder! Ich kann es wirklich nicht mehr lesen. Laß mich nur kurz bemerken: Wenn die 5-6 Jungs, die ihr Geld für ein Spiel zusammenlegen, es auch noch fertigbringen würden, das Spiel abwechselnd zu nutzen (ohne daß eine Kopie auf der Festplatte verbleibt!), wäre es sogar legal.
3. Natürlich müßten auch die Händler kontrolliert werden, ob sie Altersfreigaben auch einhalten. Nur weil eine Bestimmung umgangen werden kann, ist sie noch lange nicht sinnlos. Nach dieser Logik wären ja alle Bestimmungen sinnlos.

VORSCHLÄGE

Sehr geehrte PC Games Redaktion,
zuerst möchte ich ein großes Lob loswerden. Doch ich habe auch einige Kritik an Eurer Zeitung. Warum wird bei Euren Spieletests z.B. der eigentliche Name des Spiels klein und der "Kommentarsatz" darunter groß abgedruckt? Das Umgekehrte wäre doch wohl angebrachter. Zwar bin ich mir der Bedeutung des Zeitschriftennamens "PC Games" bewußt, doch fände ich es besser, wenn Ihr auch über neue Anwendersoftware berichten würdet. Keine Zeitschrift ist bisher auf die Idee gekommen, ihren Inhalt, was Spiele und Programme angeht, gemischt zu gestalten. Desweiteren finde ich Eure Berichte über neueste Hardware (z.B. der CD-ROM-Bericht in PCG 2/94) wirklich prima. Auch der Tips und Tricks-Teil hat sich wirklich gemacht. Da Ihr immer ein offenes Ohr für gute Vorschläge habt, möchte ich Euch mitteilen, wie interessant ich ein Special über Viren finden würde. Trotz der ausschließlichen Verwendung von Originalen denke ich, daß dieses Problem wirklich jeden etwas angeht. Unter diesem Special würde ich mir einen Bericht über die Entstehung, Auswirkungen und natürlich den Schutz gegen Viren vorstellen. Nun werdet Ihr sagen: "Das weiß doch nun wirklich jedes Kind". Doch vielleicht könntet Ihr es schaffen, einen Programmierer von Viren exklusiv und anonym zu interviewen. Was die Coverdisk angeht, finde ich sie wirklich nicht schlecht gemacht. Auch super finde ich von Ihnen, Herr Rosshirt, daß Sie Leserbriefe ernsthaft beantworten und nicht um den heißen Brei herumreden. Ich wünsche der PCG noch ein langes Leben und eine hohe Auflage.
Mit freundlichen Grüßen:
Stefan F.

Wenn wir auch über Anwendersoftware berichten würden, müßten wir zwangsläufig den Platz für die Spiele einschränken. Das wollen wir nicht. Es gibt einige "Zwitter"-Zeitschriften, die global über Software berichten. Ich selbst finde das auch nicht so besonders sinnvoll, da oft beides recht "halbherzig" gehandhabt wird. Wir sehen uns als reines "Entertainment"-Magazin. Das können wir, dafür haben wir die richtigen Leute, so soll es bleiben. Natürlich werden wir auch weiterhin über neue Hardware berichten, soweit sie in unser Konzept paßt.
Vielen Dank noch für die Blumen über die Leserbriefecke,

auch wenn nun meine Verwirrung (Hallo Christion - liest Du mir noch zu?) noch größer geworden ist. Kommt Zeit, kommt Rat - hoffe ich wenigstens.

MEHR VORSCHLÄGE

Hallo PC Games,
seit einem halben Jahr lese ich regelmäßig Ihre Zeitschrift. Im großen und ganzen finde ich, sie ist ganz gut gemacht, vor allem das Layout. Doch da sind noch zwei Dinge, die mich stören: Zum ersten halte ich die Berichte über neue Spiele für zu subjektiv. Es wäre besser, einen ziemlich neutralen Text zu verfassen, an dem der Leser erkennen kann, ob ihm das Spiel gefällt oder nicht, ohne von den Redakteuren beeinflußt zu werden. Das heißt, Sie sollten z.B. anstatt "für das geniale Spiel XY sind die 25 MB auf der Festplatte gut angelegt" besser "das umfangreiche Spiel XY benötigt 25 MB Speicherplatz" schreiben. Die Meinungen der einzelnen Redakteure zu einem Spiel könnten ja in einem abgetrennten, vielleicht farbig unterlegten Kasten ihren Platz finden. Zum zweiten finde ich die Komplettlösungen recht überflüssig. Wenn ich nämlich das dort beschriebene Spiel habe, muß ich mich immer beherrschen, daß ich nicht anfange zu lesen, weil das Spiel ja keinen Spaß mehr macht, wenn man die Lösung kennt. Wenn ich aber ein Spiel nicht habe, brauche ich keine Komplettlösung. Auf den Seiten, die durch das Weglassen der Komplettlösungen frei werden, könnte man eine Klassiker-Ecke mit älteren Spielen einrichten.

Ihr treuer Leser A.

So ungern ich Lesern zu nahe trete - diesmal werde ich es nicht vermeiden können. Die Zeitschrift, welche Sie beschrieben haben, wäre entsetzlich langweilig! Was Sie als "neutralen Text" bezeichnen, könnte man an anderer Stelle als Schlafmittel anbieten. Zudem denke ich schon, daß unsere Leser intelligent genug sind, um auch aus unseren Texten die Informationen zu filtern. Ebenso trauen wir unseren Lesern genug Selbstbeherrschung zu, eine Lösung zu überblättern, wenn man noch selbst an dem Spiel "knabbern" will. Ein Wegfall der Lösungen hätte ziemlich sicher ein vermehrtes Ausbleiben der Leser zur Folge. Sehr viele legen auf die Lösungen gesteigerten Wert, weil ein Spiel ebenso eintönig wird, wenn man ständig an der selben Stelle scheitert. Auch finden wir es nicht besonders sinnvoll, nochmals über ein älteres Spiel zu berichten. "Klassiker - Ecke" hört sich zwar toll an, aber ich denke, wir sollten den Platz lieber nutzen, um über neue Spiel zu schreiben.

GEWALTIG

Hallo PC Games!
Der Grund, warum ich mich an die Öffentlichkeit wende, ist ein Spiel, das auf dem PC wohl für sehr viel Aufsehen sorgen wird, wenn es das Spiel nicht schon getan hat. Doom! Wie schon sein Vorgänger wird auch dieses Spiel von ID-Software sicher Kultstatus bei jedem PC-Spieler erlangen. Dennoch finde ich, daß die Programmierer diesmal den Bogen überspannt haben. Sicher, eine derartig schnelle und realistische 3D-Grafik gab es noch nie, und auch die Atmosphäre ist ungeschlagen. Aber bereits die Shareware-Version läßt die Brutalität des Spieles erahnen. Die hier zur Verfügung stehende Kettensäge ist schon fast ein Schlag unter die Gürtellinie; auch der Ausspruch "find some meat" ist nicht gerade positiv und mit Blut wird auch nicht

gespart. Doch mit diesem Manko könnte man noch leben - der Gesamteindruck ist einfach zu gut. Kauft man sich allerdings die Vollversion, steigt der Brutalitätsgrad noch einmal enorm an! Im dritten Teil gibt es kaum einen Level, in dem nicht zerstückelte Leichen und Körperteile von den Wänden hängen oder auf Stöcken aufgespießt ins Auge fallen. Hier haben die Grafiker, meiner Meinung nach, die Grenze überschritten, was selbst bei einer gesamten Beurteilung das Spiel sehr abwertet. Jeder Spieler soll für sich selbst entscheiden, ob ein Spiel nun zu brutal ist oder nicht. Eigentlich stimme ich dieser Meinung immer voll zu, aber hier geht es zu weit. Es wird nicht einmal auf den Brutalitätsgehalt des Spiels hingewiesen! Als damals der im Vergleich dazu eher harmlose Vorgänger erschien, sprach auch jeder von dem Spiel, und es ist sicher eines jener Spiele, die auf jedem Rechner zu finden sind. Man sollte auch bedenken, was Doom wieder in der Presse auslösen wird, da der PC nun ja in der Lage ist, Morde nahezu realistisch darzustellen. Dieser Brief soll das Spiel nicht abwerten, sondern einen Hinweis darstellen, den jeder von uns als Warnung verstehen soll; es ist schade, daß ein Spielsystem, aus dem man so viel hätte machen können, einer derartigen Kritik bedarf.

Euer Andy

Aber hallo! Natürlich haben wir auf den "Brutalitätsgehalt" des Spieles hingewiesen. Thomas meinte in seinem Statement, daß mit Gewalt hier ziemlich gedankenlos umgegangen wurde - gefolgt von einer Warnung an die Eltern. Natürlich sind auch wir über die Kindheitserlebnisse des Programmierers erschüttert, die hier offenbar nach Äußerung schreien, dennoch wollten wir das Spiel nicht verdammen - es ist nun einmal teuflisch gut gemacht. Ein moralisches Urteil wollen wir uns jedoch absichtlich verkneifen. Feige verstecken wir uns da hinter der BPS, die uns sagt, was wir schreiben dürfen und was nicht. Wie Sie selbst bemerkt haben, besteht eine rege Nachfrage nach diesen Spielen, was man auch unschwer an der Verbreitung des Vorgängers sehen kann. Über den Grund nachzudenken, überlassen wir eigentlich ganz gerne den Psychologen. Daß Doom perfekter als "Hundefelsen 4E" ist, sollte man ihm nicht zum Vorwurf machen - Gewalt wird nicht geschmackvoller, wenn man sie stümperhaft darstellt! Ich denke nicht, daß derartige Spiele dem Image der Computerindustrie schaden. Ich seh das so wie mit der Verbreitung von Videos. Niemand würde wegen einigen Auswüchsen (entschuldigen Sie die etwas "geschwollene" Ausdrucksweise) die ganze Branche in Zweifel ziehen. Dem Markt wird gegeben, was der Markt will. Und wenn es dabei in Ihren Augen zu Entgleisungen kommt, ist das ein Problem, das viel tiefer liegt. An dieser Stelle würde ich mich gerne aus der Unterhaltung ausklinken und abwarten, was unsere Leser dazu noch zu sagen haben. Ich bin mir sicher, daß dazu noch eine Menge Zuschriften kommen werden.

EINSTEIGER

Hallo Rainer,
ich bin selbstverständlich treuer Leser der PC Games und will Dir einige Fragen stellen und meine Meinung sagen:
1. Ich finde über Raubkopierer zu diskutieren schwachsinnig, da sich wohl kaum jemand "bekehren" läßt!
2. Ich habe gelesen, daß man eine Stereoanlage an den PC anschließen kann. Was braucht man dafür? Eine Soundkarte?
3. Ich bin absoluter Rollenspielanfänger. Welches Rollenspiel würdest Du mir für meinen 486er empfehlen?
Tschüß Raini (Dein Lieblingsname, stimmt's?). Dein H.G.X.Y.
P.S. Unter welcher Nummer kann man Dich telefonisch erreichen?

1. Leider muß ich mich da Deiner Meinung völlig anschließen. Mir hängt es auch schon zum Hals heraus, immer die selben Antworten zu geben und immer die selben Phrasen, in leicht abgewandelter Form, lesen zu müssen. Leider beschränkt sich das Mitteilungsbedürfnis der PC Games-Leser nahezu nur auf dieses leidige Thema - von einigen löblichen Ausnahmen einmal abgesehen. Auch wenn ich mir die größte Mühe gebe, dieses Thema nicht schon wieder aufzuwärmen - ein kurzer Überblick über die angekommene Post läßt mich Übles ahnen.
2. Genau. Das Piepsen des internen Lautsprechers (welch hochtrabende Bezeichnung für das Ding!) auch noch zu verstärken, stelle ich mir eher entsetzlich vor. Falls Du noch keine Soundkarte hast (seh ich doch richtig, oder?) würde ich Dir dringend dazu raten.
3. Für Einsteiger eignet sich Lands of Lore nach Ansicht unserer Rollenspieler am besten. Wenn Du es eher gut als "einsteigerfreundlich" haben möchtest, wäre auch ein Zugreifen bei Ultima 7 oder 8 nicht verkehrt.
P.S. Nein - bitte nicht! Bei mehr als 145 Anrufen am Tag werde ich meist völlig hysterisch.

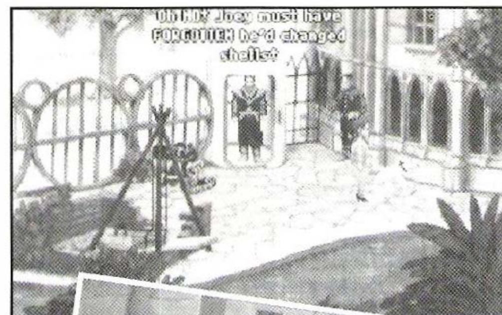
NACHSCHLAG

Sehr geehrte Damen und Herren,
seit geraumer Zeit verfolge ich die Diskussion um Raubkopien in Ihrer Zeitschrift. Als erstes kurz zu meiner Person. Ich bin 24 Jahre alt und arbeite als Schlosser. Mein Verdienst bewegt sich im Raume der 2200 DM im Monat. Sehr viele Spiele kaufe ich auch im Sonderangebot vom Versandhandel, wie zuletzt Das schwarze Auge und Perfect General. Die beiden Programme kosten zusammen 50 DM. Ich gebe an dieser Stelle offen zu, daß diese Programme nicht mehr die neuesten sind, aber ich habe in erster Linie Geld gespart. Nach meiner Rechnung lohnt sich Raubkopieren nicht. Für die Disketten hätte ich ca. 25 DM bezahlt und für die Handbücher und Landkarten nochmals 20 DM. Was hätte ich am Ende gespart? Ganze 12 DM! Für diese paar Mark ist mir der Aufwand des Kopierens einfach zu groß, da auch noch recht viel Zeit benötigt wird. Ich kann Ihnen nur Recht geben zu Ihren Äußerungen. Um mir damals meinen Rechner kaufen zu können, mußte ich leider einen Kredit aufnehmen. Also nichts mit Erwachsene = viel Geld = toller Computer. Einziger Vorteil ist, daß ich meinen Rechner beim Finanzamt absetzen kann und etwas Geld zurückbekomme. Zum Schluß noch an alle "Kids": Stellt nicht immer gleich die größten Ansprüche und kauft auch ruhig einmal die Programme im Sonderangebot.
Mit freundlichen Grüßen:
Christian Klitzing

Ehrlich gesagt, kann ich es wirklich nicht mehr hören. Aber diesen einen Brief drucke ich noch stellvertretend für alle anderen ab. Ich denke nicht, daß sich nur einer der hier Angesprochenen ein Sonderangebot kaufen wird, weil es immer noch teurer als die Leerdisketten ist und weil das Spiel ja dann schon älter ist! Das sagt zwar nichts über die Qualität eines Spieles aus, aber der typische RK 'ler (falls es so einen gibt) will eben nur den neuesten Stoff haben. Selbst ob er ihn wirklich nutzt ist unerheblich. Offensichtlich handelt es sich hier um ein evolutionstechnisches Überbleibsel aus früheren Menschheitsepochen - einen fehlgeleiteten Sammeltrieb. Eine andere Erklärung habe ich wirklich nicht mehr. Falls das nun etwas resigniert klingt, ist es durchaus beabsichtigt. Ich kann die ständige Wiederholung der alten Phrasen wirklich nicht mehr hören. Es nutzt sich ab, wird unglaubwürdig und unsäglich langweilig. Könnten wir das Thema wechseln?

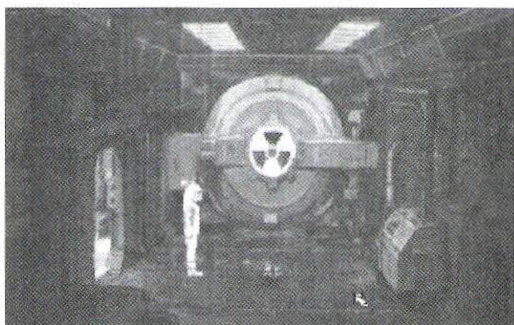
Beneath a Steel Sky

Stahlhart





Der Test von Beneath a Steel Sky hat Ihnen sehr gut gefallen, allerdings möchten Sie das Spiel doch etwas genauer unter die Lupe nehmen? Gar kein Problem, denn auf der Coverdisk finden Sie das erste Kapitel der düsteren Zukunftsvision. Gesteuert wird Beneath a Steel Sky komplett über Maus, das Keyboard kann nicht benutzt werden. Mit der rechten Maustaste können Sie alle Gegenstände aufheben und anwenden und natürlich auch mit Personen sprechen. Soll Robert, so der Name des Titelhelden, in eine bestimmte Richtung bewegt werden, benutzen Sie bitte die linke Maustaste. Das Inventory befindet sich am oberen Bildschirmrand und Sie können es öffnen, indem Sie den Cursor einfach ganz nach oben ziehen.

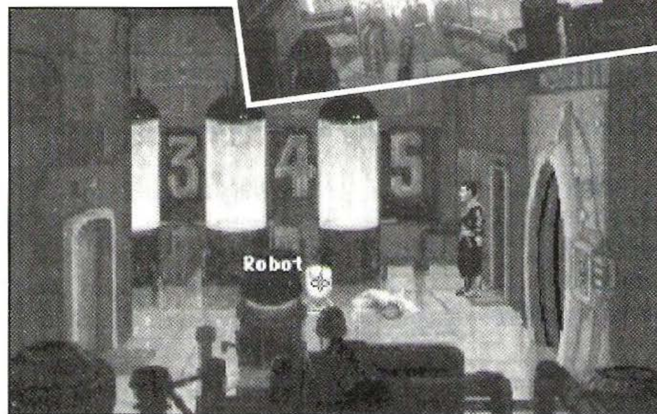




Da es sich um eine Demoversion handelt, sind die Speicheroptionen nicht verfügbar. Ansonsten ist jedoch alles enthalten, sogar der Sound, sofern Sie über eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte verfügen. Beneath a Steel Sky läuft außerdem sowohl mit XMS- als auch mit EMS-Speicher, so daß Sie keine speziellen Konfigurationen anwählen müssen.







Die Installation

Legen Sie sich auf der Festplatte ein Verzeichnis an (Beispiel: MD SKY), wechseln Sie auf das Diskettenlaufwerk und kopieren Sie anschließend das File SKY_GDEM.EXE (Beispiel: COPY SKY_GDEM.EXE C:/SKY). Wenn Sie das Programm nun aufrufen, entpackt es sich selbst und Sie können das Spiel mit SKY.EXE starten.

Die Trainer

Auf der Coverdisk befinden sich neben der spielbaren Demo auch noch drei hammerstarke Spieletrainer.

Alone in the Dark 2

Kopieren Sie das File ALONE2TR.COM in das Verzeichnis, in dem Alone in the Dark 2 steht. Danach rufen Sie es auf und folgen den Anweisungen.

B-Wing

Das gleiche gilt für B-Wing. Einziger Unterschied: es befinden sich zwei Files auf der Diskette, eines für die englische und eines für die deutsche Version. Kopieren Sie also BWINGENG.COM oder BWINGGER.COM in das entsprechende Verzeichnis und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Trainer gesucht!

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielen auf die Coverdisk packen können. Bestes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort "Secret Whisper". Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.–!

nur mit Original-Aufkleber

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 4/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Bitte ausreichend frankieren

MEILLER-COMCARD
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 100 62
08223 Falkenstein

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 4/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

1.

Der Planer

Speditionskaufleute aufgepaßt! Dieses Spiel ist so realistisch, daß viele resigniert die Maus liegen lassen. Wer sich aber gerne so richtig in ein Spiel vertieft, ist mit dem Planer sicher gut beraten (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: 71%

2.

Die Siedler

Nach Battle Isle 2 sind die Siedler Blue Bytes zweites großes Projekt für dieses Jahr. Eine tolle Wirtschaftssimulation mit Strategie- und Action-Elementen, auf die Sie einmal ein Auge werfen sollten (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: Neu

3.

Anstoß

Keiner hat es jemals für möglich gehalten, daß es einen Fußballmanager geben wird, der dem legendären Bundesliga Manager Professional das Wasser reichen kann. Anstoß hat das Wunder vollbracht (2 HD-Disketten).

Unsere Wertung: 90%

4.

Aufschwung Ost

"Nicht schon wieder ein billiges Plagiat zu SimCity", so werden viele vorschnell urteilen. Aber weit gefehlt, denn Aufschwung Ost zeichnet sich durch ein eigenständiges Spielprinzip aus (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: 80%

5.

Beneath a steel Sky

Die Coverdisk dieser Ausgabe können Sie auch wieder im Demoservice bestellen. Besonders interessant ist das natürlich für Leser der PC Action, die auf die Coverdisk nicht verzichten möchten! (1 DD-Diskette)

Unsere Wertung: 84%

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 0911/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❐ Der Planer 1 HD-Diskette (DM 4,-)
2. ❐ Die Siedler 1 HD-Diskette (DM 6,50)
3. ❐ Anstoß 2 HD-Disketten (DM 4,-)
4. ❐ Aufschwung Ost 1 HD-Diskette (DM 4,-)
5. ❐ Beneath a steel Sky 1 DD-Diskette (DM 2.50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



FURY OF THE FURRIES

Fury of the Furries ist das neueste und beste Spiel auf Ihrem PC. Ihr Ziel ist es, sich mit den Furries durch die über 100 Level zu kämpfen!

Wüste



1. Level: Es wird nicht mehr einfacher. Springen Sie mit Ihrem Haarigen über und auf Hindernisse, um den Ausgang zu erreichen. Hüpfen Sie durch die Palme, um Zugang zum Bonus-Level zu bekommen.

Sammeln Sie in jedem Level soviele Münzen wie möglich - für 100 Münzen bekommen Sie ein extra Leben. Hüten sie sich vor diesen stacheligen Pflanzen. Nur ein Fehltritt kann Ihnen Ihren Furry kosten.



2. Level: Springen Sie durch dieses farbige Feld, um den grünen Furry zu bekommen. Dieser wird Ihnen auf Ihrem Weg durch schwierigere Teile dieses Levels helfen.

Gehen Sie diesen Weg, um auf die nächste Plattform zu kommen. Springen Sie auf den Stein, welcher sich erhebt und Sie zur nächsten Plattform bringt, die Sie zum Ausgang führt. Schießen Sie auf den Stein rechts außen im Screen, um in den Bonusscreen zu gelangen.



3. Level: Benutzen Sie den roten Furry und beißen Sie sich Ihren Weg durch die gespaltenen Ziegel nach unten durch. Seien Sie vorsichtig - die Spinne wird Sie angreifen! Wechseln Sie zum blauen Furry, bevor Sie ins Wasser eintauchen.

Schwimmen Sie nach unten zum Ausgang und vernichten Sie die Fische, bevor diese Sie angreifen - spucken Sie sie mit Blasen an! Um in den Bonuslevel zu gelangen, spucken Sie nochmals mit Blasen nach diesem Stein.

PC 1 PC

Wüste



4. Level: Wechseln Sie zum grünen Furry, um über die stacheligen Pflanzen hinwegzukommen. Achtung! Auf der anderen Seite wartet ein Skorpion mit einem garstigen Stachel in seinem Schwanz auf Sie.

Schwingen Sie sich von Klotz zu Klotz, um dem sofortigen Tod der dornigen Pflanzen zu entkommen. Sie brauchen sich nicht zu beeilen, also nehmen Sie sich Zeit!

Beißen Sie sich mit Ihrem roten Haarigen durch diesen Klotz hindurch, um extra Münzen zu erzielen. Wechseln Sie zurück zum grünen Furry, um sich Ihren Weg nach draußen und auf die nächste Plattform zu bahnen.



5. Level: Der rote Haarige kann sich hier hindurchbeißen, um extra Münzen und Zeit zu gewinnen! Wenn Sie in die aufblitzenden Sterne laufen, werden Sie zum Start zurücktransportiert.

6. Level: Springen Sie mit Ihrem Haarigen hoch und über die Kakteen. Um einen grünen Furry zu erhalten, müssen Sie das farbige Feld durchqueren. Sie haben dann Zugang zum Bonuslevel. Stellen Sie sich nicht auf diesen Klotz - er kann Ihr Gewicht nicht tragen!

Hängen Sie sich an die Wand und schwingen Sie ein paarmal dagegen. In den Klötzen erscheint bald eine Öffnung - der Eingang zu einem Bonuslevel.



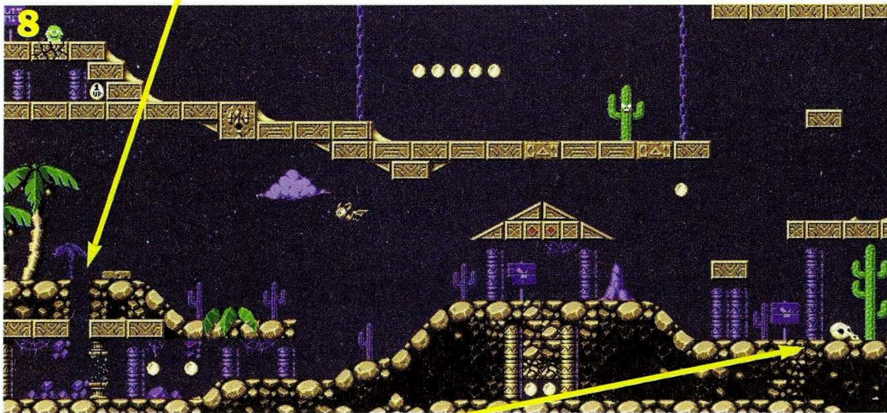
Wüste



7. Level: Bohren Sie sich mit dem roten Furry hier hindurch, um einen Bonuslevel zu enthüllen. Springen Sie durch das Farbenfeld, um den grünen Haarigen zu erhalten. Sie brauchen ihn, um das extra Leben am Ende dieses Levels zu erzielen.

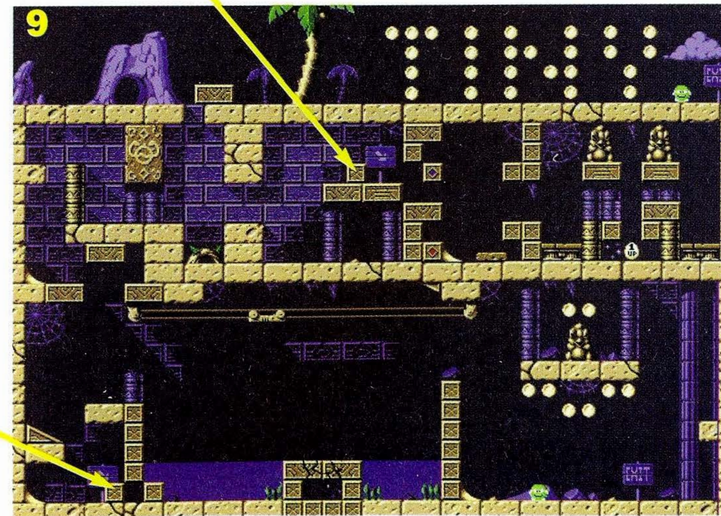
Das ist ein extra Leben! Springen Sie über die Säule. Um extra Zeit zu gewinnen, landen Sie auf dem Ei. Schwingen Sie mit dem grünen Furry über die Kakteen und gehen Sie zum Ausgang.

8. Level: Tauchen Sie hier ein und gehen Sie durch das farbige Feld, um den grünen Furry zu bekommen, der Ihnen später sehr nützlich sein wird.



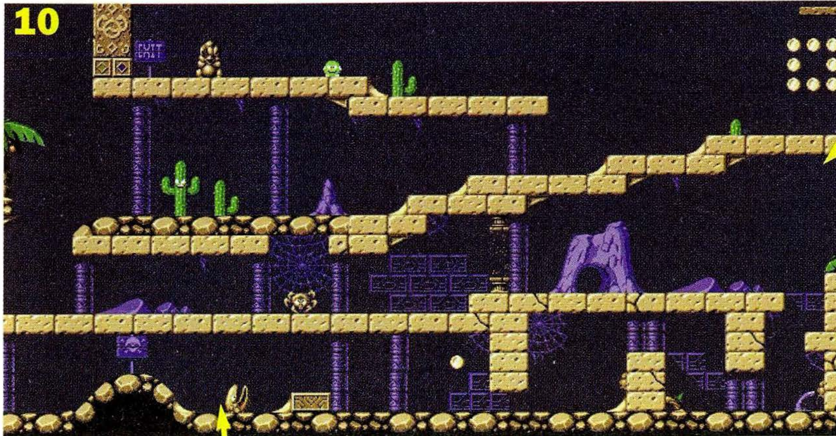
Graben Sie sich durch diesen Steinhaufen und Sie werden zu einem anderen Bonuslevel geführt, um Münzen einzusammeln. Benutzen Sie wieder den roten Haarigen, bevor Sie den Ausgang erreichen, um extra Leben zu erzielen.

9. Level: Benutzen Sie den grünen Haarigen, um die Steine zur Seite zu schieben. Wenn er fällt, fangen Sie ihn mit seinem Seil auf, um nicht aufgespießt zu werden. Schieben Sie diesen Klotz zurück und beißen Sie sich durch den Nächsten, greifen Sie die Münze, um die Steine zu öffnen. Stoßen Sie gegen die Steine und essen Sie welche, um extra Leben zu gewinnen. Gehen Sie in die aufblitzenden Sterne hinein, um zum Start zurückzukehren.



Ziehen Sie diesen Klotz heraus, um das Wasser aus dem Tank laufen zu lassen. Springen Sie in den Tank und beißen Sie sich Ihren Weg durch die Steine. Gehen Sie in die blitzenden Sterne hinein, um einen schnellen Austritt an die Spitze dieses Levels zu schaffen.

Wüste & Lagune



Hier finden Sie ein extra Leben - sehr praktisch! Wenn Sie durch das Farbenfeld kommen, vernichten Sie mit dem gelben Furry die Spinne. Nehmen Sie sich vor "einigen Steinen" in acht - nicht alle sind trittfest! Wenn Sie auf die Palme steigen, erhalten Sie einen Bonus.

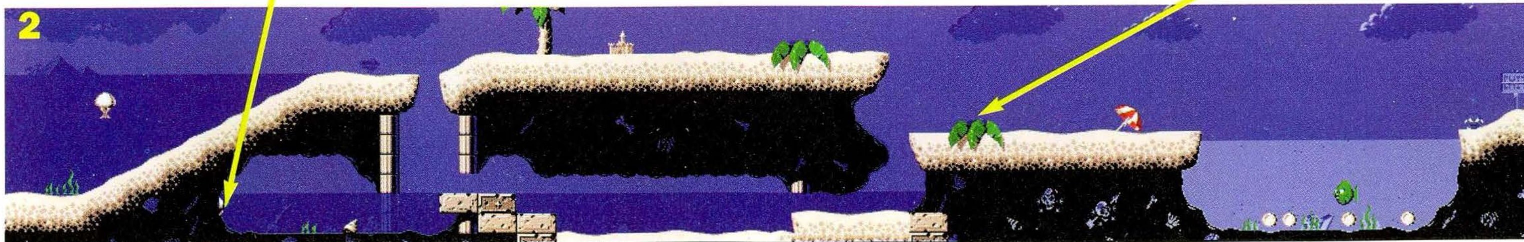
10. Level: Der letzte Wüstenlevel! Passen Sie auf! Dieses Wesen nimmt es mit Ihnen auf, wenn Sie ihm zu nahe rücken. Wenn Sie daran vorbei sind, erwartet Sie ein Gürteltier und Kugelregen - benutzen Sie den grünen Furry.

1. Level: Die Lagune. Nehmen Sie mit Ihrem blauen Haarigen ein Bad, um alle Münzen einzusammeln. Aber hüten Sie sich vor den tödlichen Fischen - spucken Sie mit Blasen nach ihnen, um sie auszuschalten.

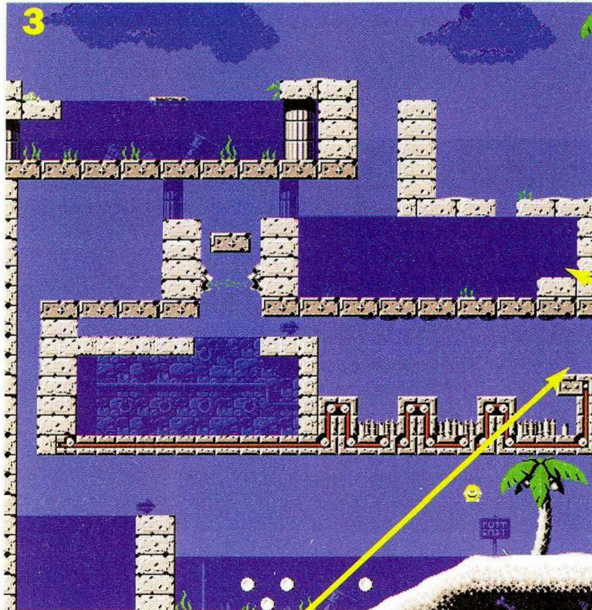


2. Level: Vermeiden Sie die Qualle, schwimmen Sie zum Strand und gehen Sie runter durch das Loch. Schwimmen Sie dann nach links, um den Schalter zu drücken. Klettern Sie auf den Stein und beißen Sie sich mit Ihrem roten Haarigen durch. Wenn Sie hindurch sind, wechseln Sie zurück zum blauen Furry und schwimmen raus.

Springen Sie mit Ihrem roten Furry über diese nach Luft schnappende Pflanze auf und ab. Es erscheint ein Stein, auf den man sich stellen kann. Benutzen Sie diesen, gehen Sie zur Sandburg und verspeisen sie. Dies führt Sie zum Bonuslevel.

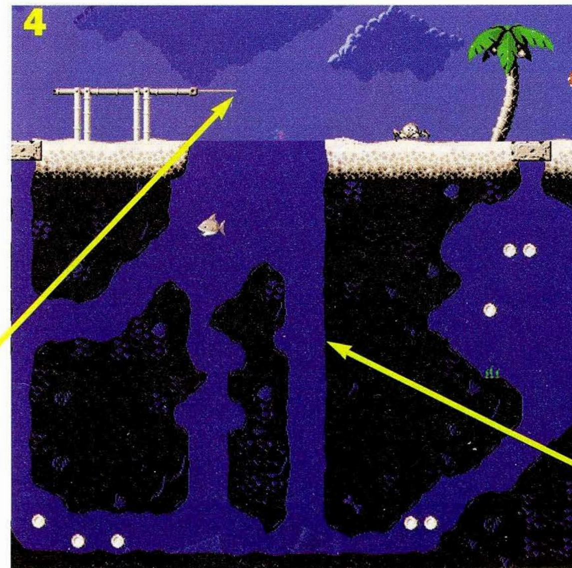


Lagune



3. Level: Treten Sie auf den Klotz, um übers Wasser zu kommen, gehen Sie runter und stellen Sie sich auf diesen Klotz. Schießen Sie auf den anderen Stein, um das Wasser freizugeben. Schwimmen Sie rüber, gehen Sie dann runter durch das Farbenfeld und nach links. Ziehen Sie mit dem grünen Haarigen den Stein heraus.

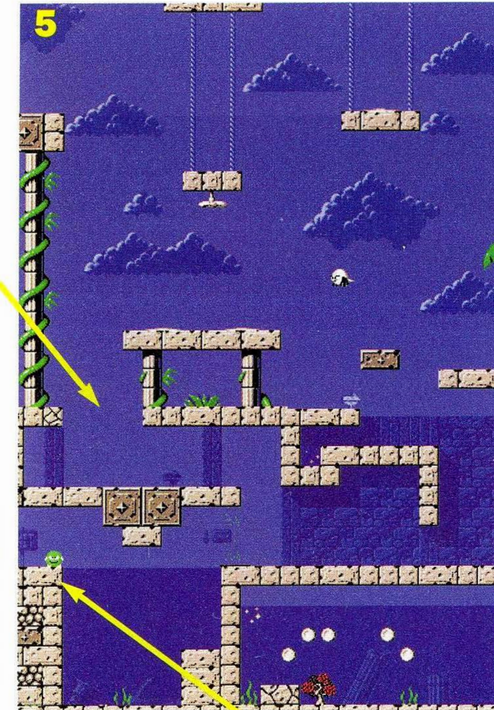
Schwingen Sie rüber und stellen Sie sich auf diesen Klotz, schwingen Sie zurück und durch das Farbenfeld, gehen Sie dann runter nach links und schwimmen Sie rüber zum Ausgang. Schießen Sie auf den Baumstamm, um in den Bonuslevel zu gelangen.



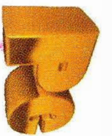
4. Level: Benutzen Sie das Sprungbrett und tauchen Sie in der Lagune. Wenn Sie genügend an Höhe erreicht haben, wird der rote Haarige bis zum Grund schwimmen und die Münzen einsammeln. Achtung! Dieser Hai ist sehr hungrig.

Beißen Sie sich durch diesen Felsbrocken und Sie werden einen anderen Bonuslevel entdecken.

5. Level: Beißen Sie sich durch diese Klötze hindurch, aber beachten Sie den Vogel - er ist sehr beharrlich und lästig. Töten Sie ihn mit dem gelben Furry. Gehen Sie in die aufblitzenden Sterne hinein. Sobald Sie befördert wurden, schwimmen Sie durch den Tank in die anderen Sterne hinein. Dies wird Sie in den oberen Teil des Screens bringen. Dort müssen Sie den Klotz wegstoßen.

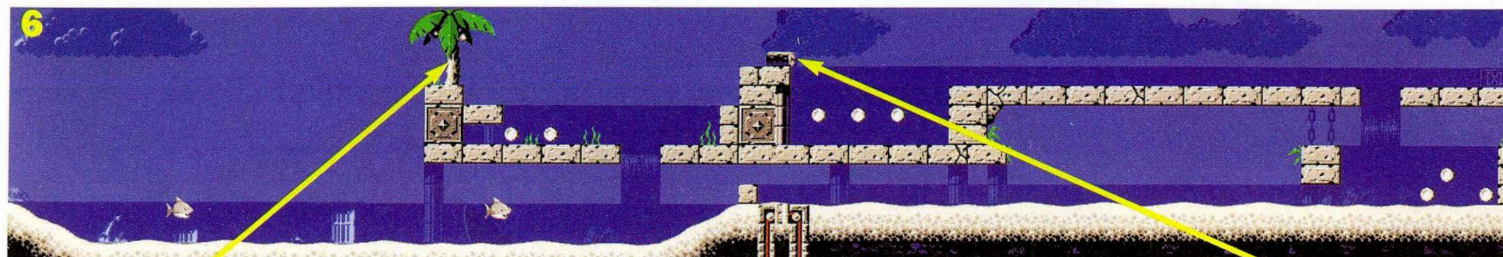


Schwingen Sie über den Screen und drücken einen anderen Stein weg. Stoßen Sie alle Klötze in die Lagune unten. Der Wasserspiegel ist nun hoch genug für Sie, um hinüberzuschwimmen. Verspeisen Sie diesen Klotz, um ins Bonuslevel zu kommen.





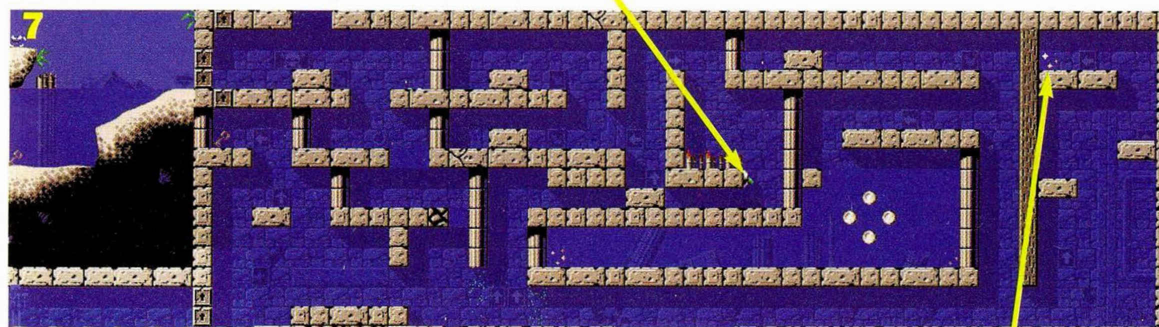
Lagune



6. Level: Schwimmen Sie mit dem blauen Haarigen die Lagune hinauf, aber achten sie auf die Haie - sie fressen gerne Furries! Schwimmen sie den Wasserfall hinauf und sammeln Sie die Münzen ein. Springen Sie durch die Palme, um zum Bonuslevel zu gelangen.

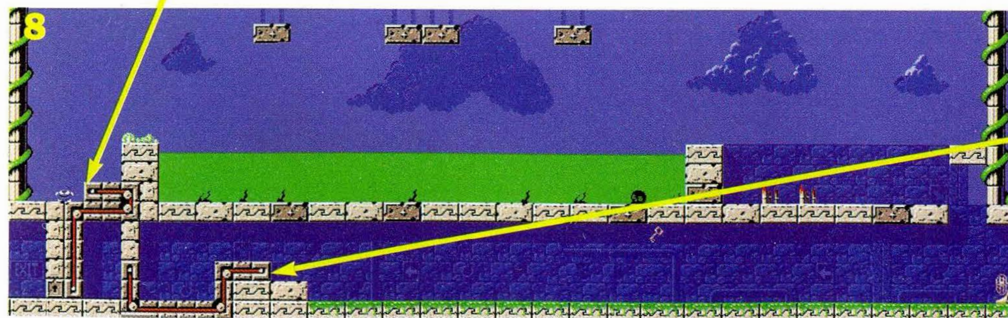
7. Level: Nehmen Sie den Schlüssel und gehen Sie durch den Eingang. Gehen Sie durch das Farbenfeld und benutzen Sie den grünen Furry, um den Klotz nach links umzustoßen. Drücken Sie den Schalter, um einen anderen Stein ins Rollen zu bringen.

Stoßen Sie den Klotz vom Stapel und springen Sie weiter. Bevor Sie den Wasserfall am anderen Ende erreichen, springen Sie ab und auf den Ausgang zu.

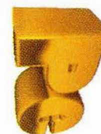


Benutzen Sie diese beweglichen Klötze, um die Sterne zu erreichen. Nachdem die Sterne Sie befördert haben, schwimmen Sie mit dem blauen Haarigen nach unten und nach links. Benutzen Sie die Sterne, um zum anderen Klotz zu gelangen. Wenn beide Klötze nach unten und nach links gebracht sind, müssen Sie die Sterne auf der rechten Seite des Tanks benutzen, um an den Start zurückzukommen. Verspeisen Sie einige Klötze, damit Sie den 3. Klotz erreichen und ihn umstoßen können. Drücken Sie diesen Stein nach links und benutzen Sie ihn, um an den Schlüssel zu kommen.

8. Level: Ziehen Sie diesen Brocken mit dem grünen Haarigen weg. Schwingen Sie sich vorsichtig über das Säurebad und die Spikes. Beißen Sie sich mit dem roten Furry durch den Boden.



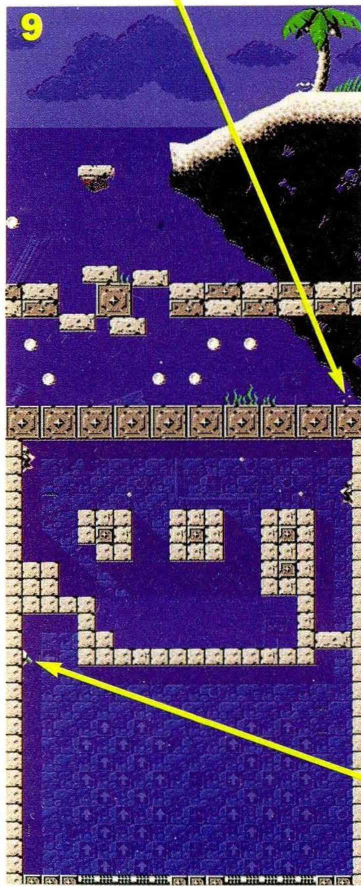
Auf dem unteren Level angelangt, greifen Sie sofort nach dem Schlüssel, bevor der Ventilator Sie wegblasen kann. Drücken Sie diesen Klotz weg, damit Sie zum Ausgang flüchten können.

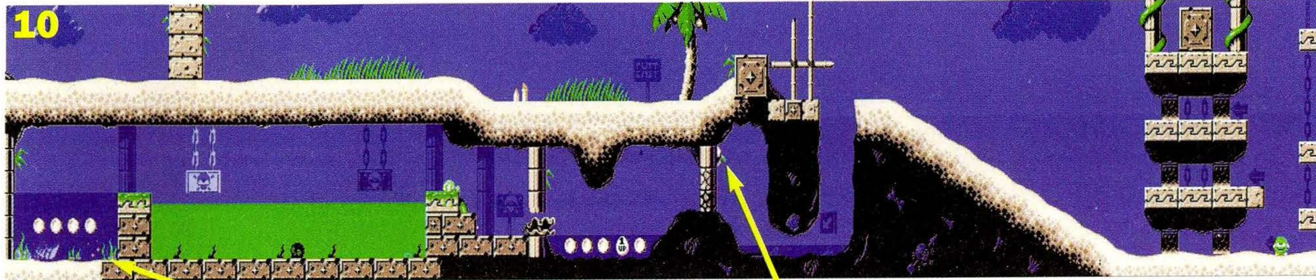




Lagune & Wald

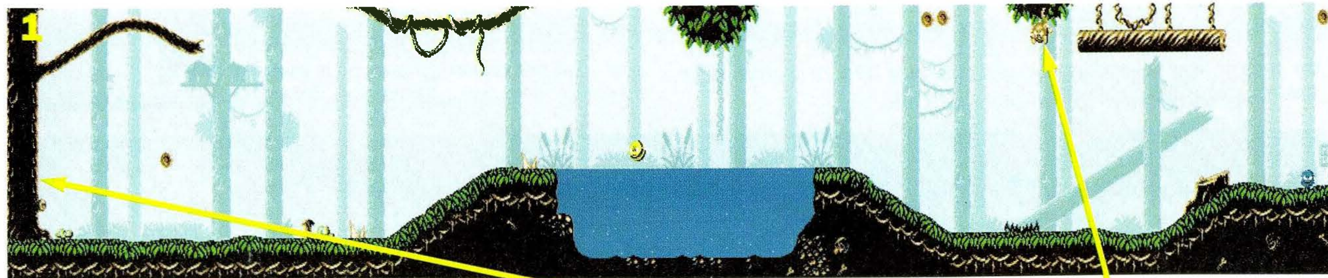
9. Level: Tauchen Sie in den Pool ein und schwimmen Sie nach unten an den rotierenden Blöcken vorbei und runter zu den aufleuchtenden Sternen. Sammeln Sie dabei Münzen ein!





Der grüne Haarige wird Sie sicher über das Säurebad bringen. Wechseln Sie danach über zum blauen Furry, tauchen Sie in den Tank ein und benutzen Sie die transportierenden Sterne. Auf der oberen Plattform angelangt, stoßen Sie den Klotz aus dem Weg, um Ihnen den Austritt zu erleichtern.

10. Level: Gehen Sie durch Farbfelder, um Ihre Farbe zu verändern. Schwimmen Sie runter und betätigen Sie den Schalter. Beißen Sie sich durch die Klötze. Zerstören Sie mit dem gelben Haarigen die Hülle.



Schwimmen Sie aus dem Tank heraus, springen Sie hoch und rüber nach rechts, aber achten Sie auf die Kugeln, die aus den Wänden abgefeuert werden. Lassen Sie sich runter und nach links fallen und ein Luftzug wird Ihnen helfen, den Schalter zu betätigen. Gehen Sie nun zum Ausgang zurück.

1. Level: Der Wald. Beißen Sie in die linke Seite des Baumstammes, um in den Bonuslevel zu gelangen. Wenn Sie den Teich überqueren, hüten Sie sich vor der Hummel - sie sticht!

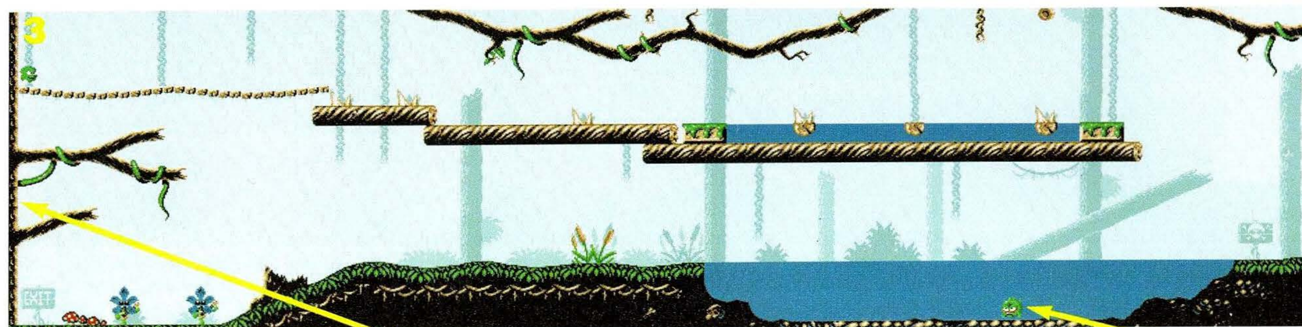
Der grüne Haarige wird Ihnen helfen, Münzen von den Baumkronen einzusammeln, aber die Affen werden auf Sie schießen, wenn Sie nicht aufpassen.







Wald

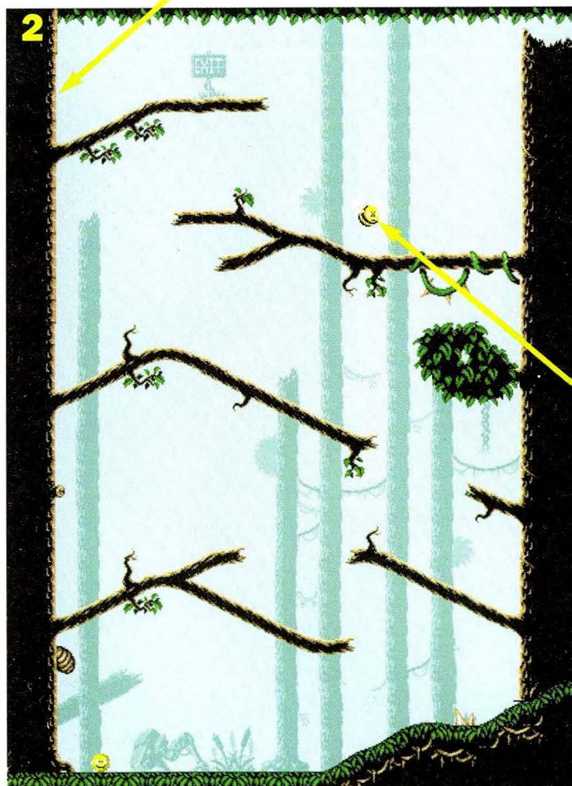


Im oberen Teil gibt es einen Bonuslevel. Springen Sie über das Ausgangsschild und futtern Sie sich mit dem roten Haarigen durch den linken Baumstamm hindurch.

3. Level: Schwingen Sie sich über die Spikes und den Wassertümpel - der grüne Furry ist der beste Typ für dieses Unternehmen. Ein extra Leben liegt zwischen diesen Pflanzen für Sie bereit, aber fassen Sie sie nicht an. Hier wartet auch ein Bonuslevel auf Sie.

Hier sind auf der rechten Seite noch mehr Münzen einzusammeln. Aber rutschen Sie nicht ab, denn die Katze würde Ihren Furry liebend gerne zu Katzenfutter verarbeiten. Dieser Ast ist nicht zuverlässig - seien Sie auf der Hut!

Das Überqueren dieses Teiches ist nicht so einfach! Diese Killerfische können nicht nur schwimmen, sondern auch fliegen. Viel Glück!

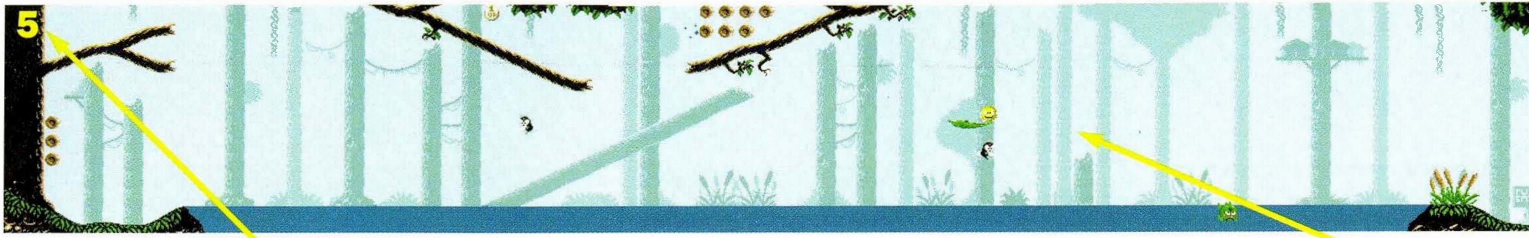


2. Level: Nehmen Sie Ihren grünen Haarigen, um sich den Weg zur Spitze durchzukämpfen. Hummeln werden Sie auf dem ganzen Weg belästigen. Benutzen Sie den gelben Furry, um die lästigen Insekten zu vernichten.

4. Level: Dieses Blatt wird Ihnen dabei helfen, hoch in die Bäume hineinzuspringen, um die Münzen einzusammeln. Passen Sie auf die kleinen, fliegenden Insekten auf - sie kennen keine Gnade!



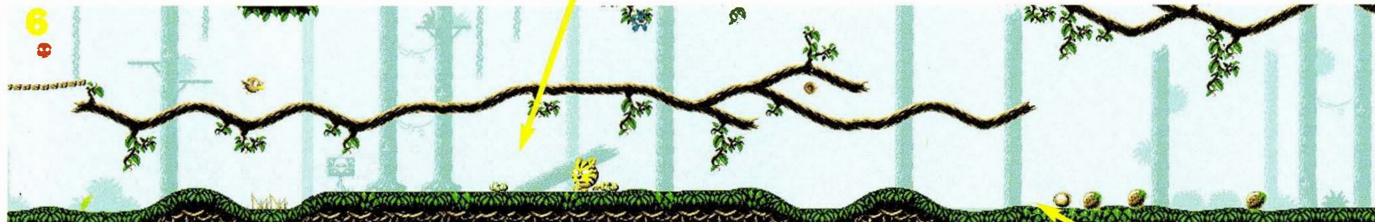
Wald



5. Level: Sie finden einen Bonuslevel, wenn Sie sich durch den linken Baum durchgraben. Springen Sie auf das Blatt, um diesen Level zu durchqueren. Nehmen Sie Ihren gelben Furry, um die angreifenden Insekten abzuschießen. Im Baum finden Sie ein extra Leben und einige Münzen.

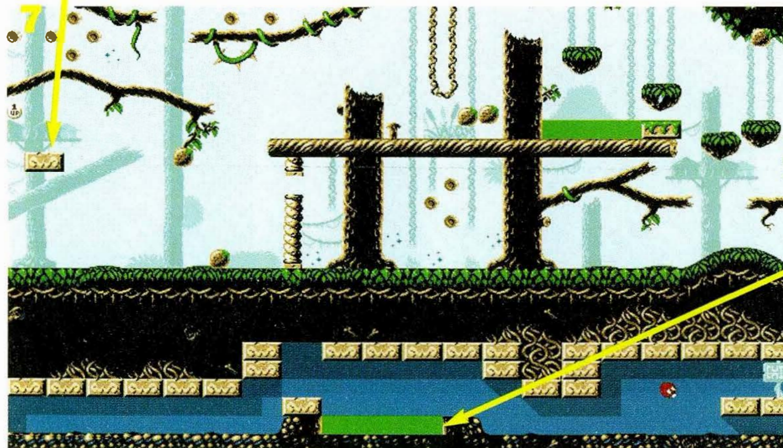
6. Level: Rennen und springen Sie über die Spikes, aber hüten Sie sich vor dem Tiger - er hat einen "energievollen Atem", der Sie in die Spikes pusten kann. Springen Sie gegen den Baum, um die Nüsse runterzuschütteln.

Stellen Sie sich vor das Blatt hin, um nicht von den runterfallenden Nüssen getroffen zu werden. Achten Sie auf den fliegenden Fisch - vielleicht müssen Sie ihn töten, um zum Ausgang zu kommen. Und fallen Sie nicht in den Teich - das wäre Ihr Ende!

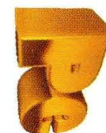


7. Level: Gehen Sie in die Sterne auf der linken Seite. Dies wird Sie zu den anderen Sternen befördern - wählen Sie die auf der linken Seite. Benutzen Sie diese Plattform, um ein extra Leben zu erzielen und die Nüsse vom Baum zu schlagen.

Ein Bonuslevel wartet auf Sie, wenn Sie in den Baum zur rechten beißen. Benutzen Sie diese Nuß, um an Höhe zu gewinnen und auf den Zweig zu kommen. Sie können, um zum Ausgang zu gelangen, unter dem Vogel hinwegrennen, aber bleiben Sie nicht zu lange auf der Brücke!



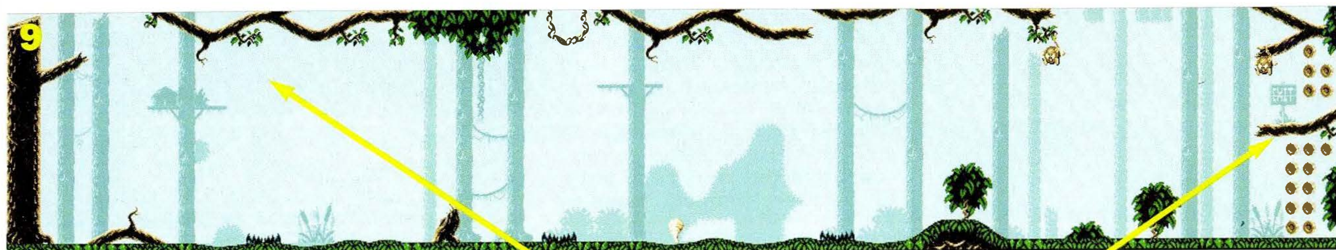
Schieben Sie die Nüsse in die Nähe der Säule und springen Sie auf ihnen herum, um zu den blitzenden Sternen zu gelangen. Um über das Säurebad zu kommen, müssen Sie Anlauf nehmen und springen! Danach können Sie direkt zum Ausgang gehen.





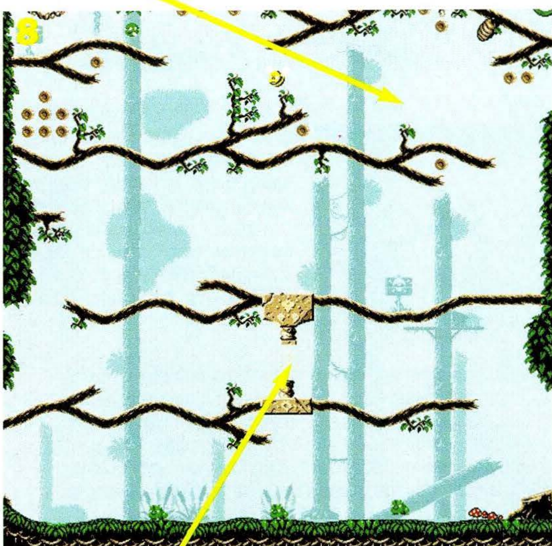
Wald

In dieser Sektion wird ein Schwarm zorniger Bienen Sie angreifen. Sobald Sie den Ausgang sichten, rennen Sie um Ihr Leben! Seien Sie schneller als die Bienen - sie werden Sie sonst zu Tode stechen.



9. Level: Springen Sie mit dem grünen Furry vom Startast ab. Benutzen Sie das Seil, um von den obigen Zweigen zu schwingen und damit den Sie verfolgenden Vogel abzuschütteln. Finden Sie die zwei Bonuskammern!

Verstecken Sie sich unter diesem Ast und sammeln Sie alle Münzen ein - schnappen Sie nach Luft! Warten Sie das Schießen des braunen Furry über Ihnen ab und schwingen Sie sich dann schnell mit Ihrem Seil zum obigen Ausgang.



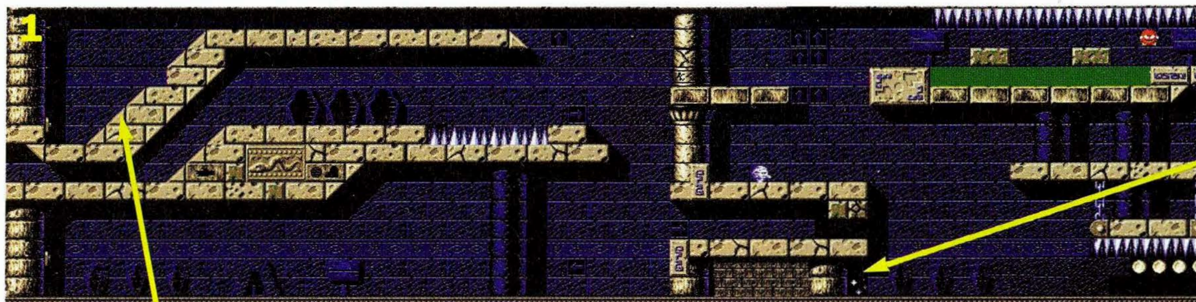
8. Level: Springen Sie schnell durch die gelbe Sektion und wechseln Sie auf den gelben Haarigen. Schießen Sie den Vogel mit einer großen Ladung Munition ab. Schwingen Sie mit dem grünen Furry auf den nächste Plattform-Level.

10. Level: Die auf- und abspringenden Maulwürfe auf dem Boden und ein dicker umherfliegender Vogel über Ihnen erschweren Ihnen den Start dieses Levels und auch Ihre Sprünge. Versuchen Sie, schnell den Baum über Ihnen zu erreichen.

Am Baumstamm angelangt, graben Sie im Maulwurfhügel, um einen Bonuslevel zu enthüllen. Schwingen Sie sich mit dem Seil des grünen Furry über die Bäume, dann so schnell wie möglich über die Blumen hinweg - sie feuern auf Sie!

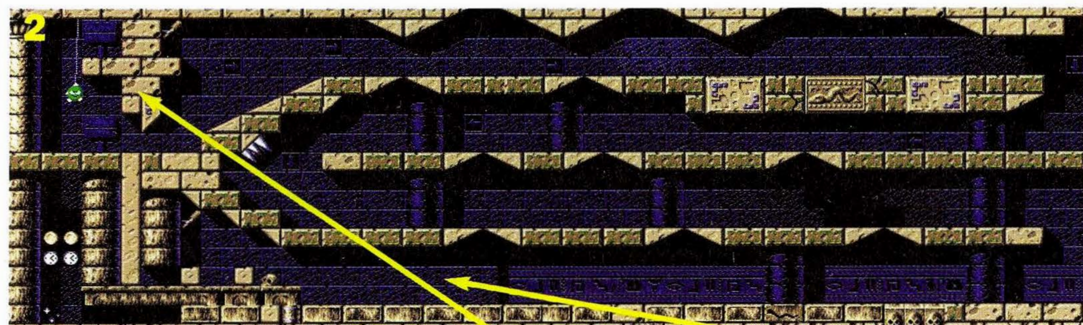


Pyramide

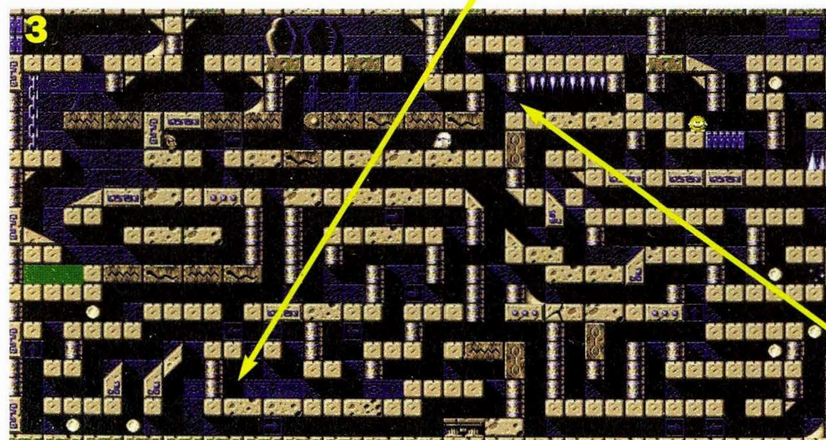


Um über das obige Säurebad zu kommen, müssen Sie sich ein Sprungbrett anlegen, indem Sie einige Steine durch diesen Transportierer schicken. Einen finden Sie auf der rechten Plattform und der andere löst sich von oben, während Sie mit Ihrem Seil von dem Stein schwingen. Sie kommen in ein Bonuslevel, wenn Sie an der Wand auf der obigen Plattform graben.

1. Level: Sie müssen über die Spikes auf der rechten Seite springen und Ihren Weg noch einmal zurücklegen, um den Schalter zu aktivieren. Springen Sie dann runter und drücken Sie den unteren Schalter. Achten Sie auf den Kopf, der in der Nähe des Totenschädels und der überkreuzliegenden Knochen erscheint.



3. Level: Dies ist ein sehr langer Irrgarten. Gehen Sie zuerst nach oben links und betätigen Sie den Schalter. Sie müssen nun Ihren richtigen Weg zum Ausgang finden.

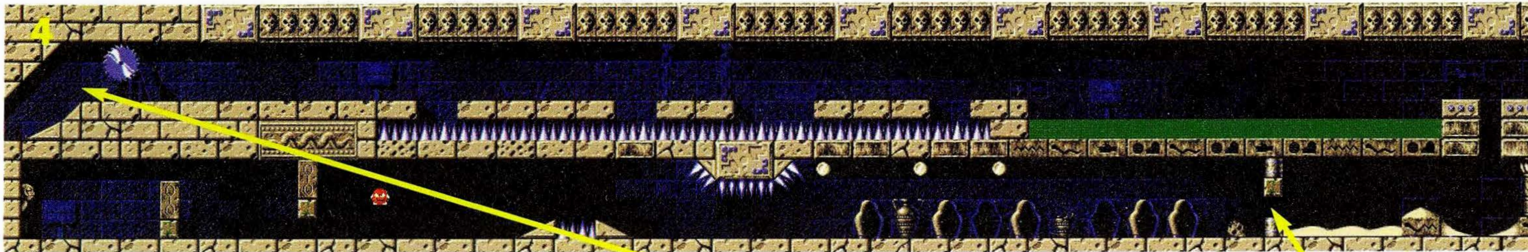


2. Level: Ein schwieriger Level - gigantische Geröllblöcke rollen durch die schmalen Tunnel. Bewegen Sie sich vorsichtig vorwärts und schwingen Sie sich mit dem Seil an der Decke entlang außer Reichweite der Blöcke. Sie finden im Korridor unten links im Bild einen weiteren Bonuslevel.

Sie müssen zum Ende dieses Labyrinths gehen und an den beiden Steinen (wie im Bild gezeigt) zerren. Danach können Sie das Ausgangsschild erreichen.

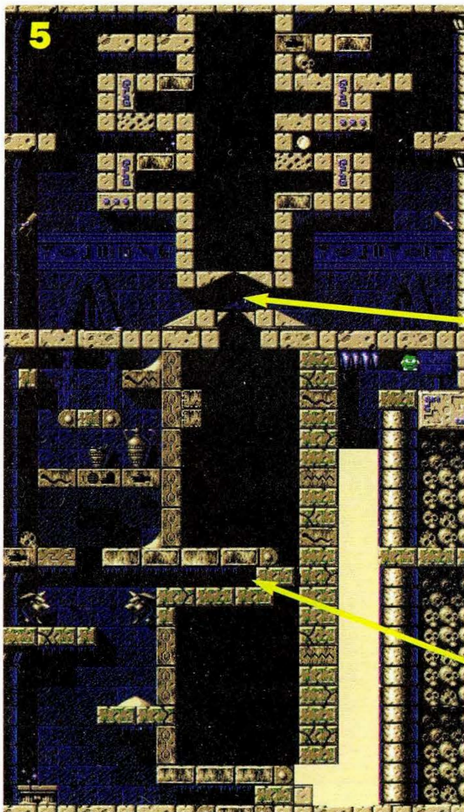
Berühren Sie den Klotz über Ihnen, der Ihnen den Weg blockiert. Springen Sie hier - angezeigt durch den Pfeil - auf und ab, bis der Block auf Sie zukommt. Wenn er über die Kluft gerollt ist, springen Sie auf ihm ab und auf die obige Plattform. Sie erreichen nun das Ausgangsschild. Graben Sie an dem einzelnen Stein an der rechten äußeren Wand nach dem Bonusscreen.

Pyramide



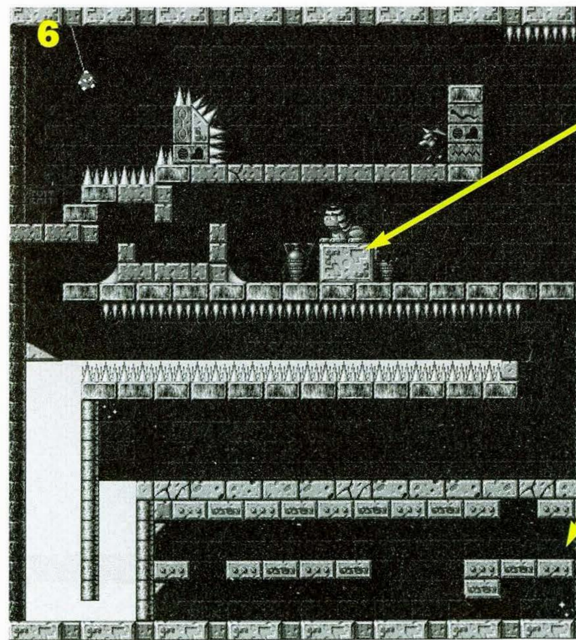
4. Level: Hüten Sie sich von Anfang an vor den Kreissägen, die aus dem Nichts auftauchen. Dann müssen Sie ein großes Säurebad passieren. Halten Sie sich von den Steinen entfernt, die aus dem Boden auf Sie zukommen. Springen Sie vom Ende des Vorsprungs in vollem Tempo, um die Kluft zu überwinden.

Nachdem Sie das Säurebad passiert haben, beißen Sie sich mit Ihrem roten Furry durch diese Klötze. Springen Sie über die Mumiengräber und sammeln Sie die Münzen auf Ihrem Weg zum Ausgang ein.



5. Level: Klettern Sie nach unten und stoßen Sie diesen Klotz aus dem Weg. Benutzen Sie den grünen Haarigen, um zu den aufleuchtenden Sternen aufzusteigen. Sie werden von ihnen zu einer niedrigeren Plattform gebracht.

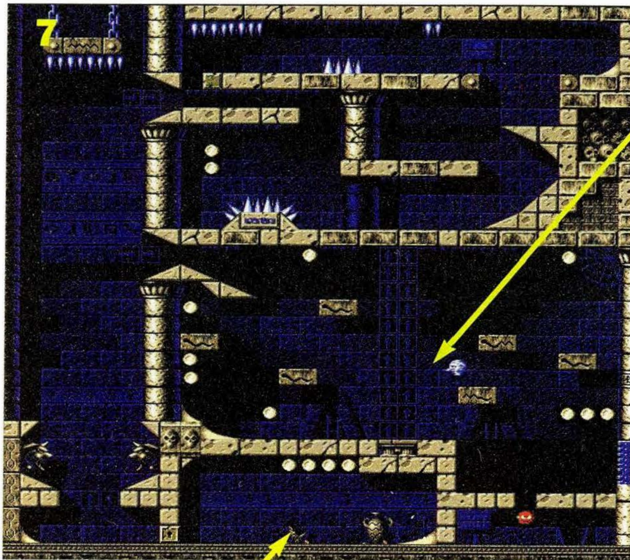
Ziehen Sie diesen Block heraus, um den Sand freizugeben. Klettern Sie zum Boden dieses Levels und ziehen Sie nun den anderen Block heraus. Springen Sie in die Sterne und lassen Sie sich von dem Sand zum Ausgang bringen.



Drücken Sie diese Blöcke nach links auf den Sand. Wenn die Spikes alle vom Sand verdeckt sind, können sie hochklettern, rüber und in Richtung Ausgang gehen. Betätigen Sie den Schalter und benutzen Sie den Luftzug, um zum Ausgang zu kommen.

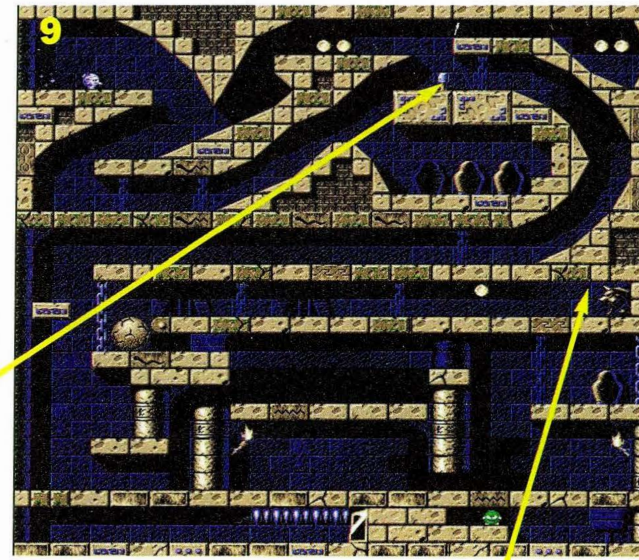
6. Level: Gehen Sie nach links und benutzen Sie die Sterne, um auf die niedrigere Plattform transportiert zu werden. Stoßen Sie die Blöcke nach rechts in die Sterne, um sie auf die nächste Plattform zu bringen. Springen Sie gegen die Wand, auf die der Pfeil zeigt, um noch andere Blöcke zu lösen. Drücken Sie diese wieder in die Sterne hinein, bis daß Sie 4 Blöcke auf der nächsten Plattform zusammenhaben.

Pyramide

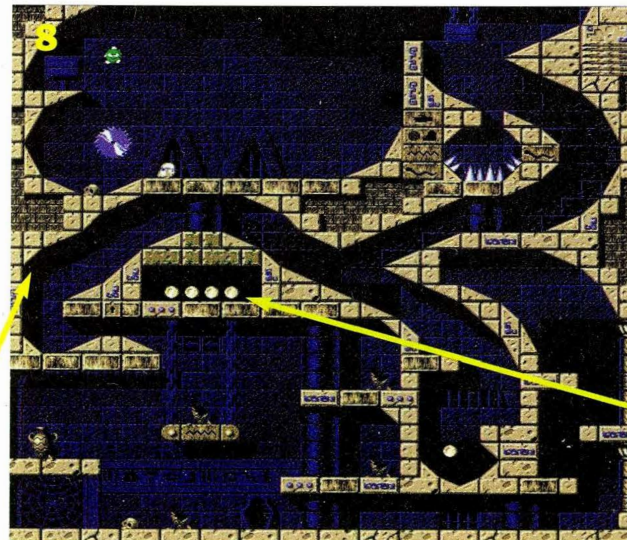


Um rauszukommen, müssen Sie zuerst die Mumienwächter besiegen. Dann können Sie den Sand, der Ihnen den Weg zum Ausgang versperrt, entfernen. Graben Sie sich durch den Klotz, der Ihnen den Weg zum Schild blockiert und Sie kommen hier raus!

Gehen Sie mit Ihrem grünen Haarigen nach links oben, springen Sie über diesen Kopf - Achtung, er ist sehr 'scharf'! Schwingen Sie rüber zum Wächter und in die aufblitzenden Sterne, die Sie zum Ausgang transportieren werden.



7. Level: Schießen Sie auf die Urnen, damit Sie den Schlüssel finden, der Ihnen das Schloß öffnet. Lassen Sie sich nach oben zum oberen Eingang treiben, um die Farbe Rot zu erhalten. Graben Sie im angezeigten Loch oben, um zur Hauptkammer zu entwischen. Ihre Farbe bleibt dabei erhalten.



9. Level: Rennen Sie schnell nach links, bevor der Geröllblock Sie plattwalzt. Schwimmen Sie durch das Wasser, lassen Sie sich runter nach links fallen und zünden Sie die Fackel an. Kehren Sie wieder zum Pool zurück und essen Sie sich durch den linken Klotz.

8. Level: Hier finden Sie zwei Bonuslevel: Jeder Pfeil zeigt die Stellen an, an denen Sie nachgraben müssen, um den Geheimraum zu entdecken. Das Level ist ziemlich einfach - achten Sie aber auf die surrenden Kreissägen oben.

Der Pfeil zeigt Ihnen den Eingang zum 2. Bonusscreen. In der Kammer unten sind die Urnen geöffnet worden, damit Sie den Inhalt kontrollieren können.

Pyramide & Berg

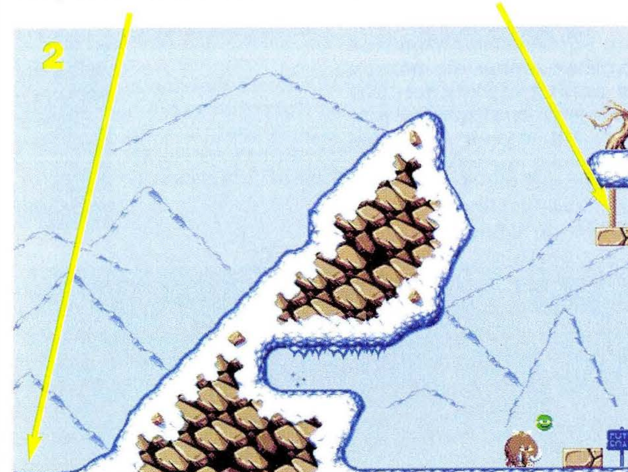


10. Level: Benutzen Sie den gelben Furry, um die Flammen zu löschen. Sie können sich nun auf der oberen Plattform frei bewegen. Gehen Sie nach rechts außen und dann nach unten. Schwingen Sie mit dem grünen Furry über die Säule.

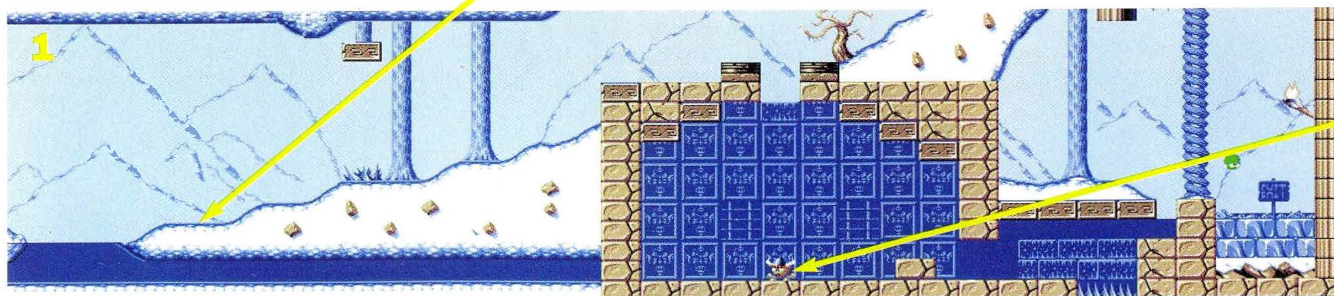
Ziehen Sie den Block vom Loch weg - dies gibt Ihnen den Weg durch den Gang frei. Folgen Sie der Route zum Schalter und betätigen Sie diesen. Kehren Sie nun zurück und gehen Sie auf den Ausgang zu. Sicher zuhause!

Wenn Sie an dieser Stelle graben, sichten Sie ein weiteres Bonuslevel. Beim Aufsteigen der Hänge werden Sie von gigantischen Schneebällen bombardiert. Springen Sie deshalb kontinuierlich, um nicht zerquetscht zu werden.

2. Level: Schießen Sie auf die Stütze, damit der Klotz auf den Eisblock fällt. Dies gibt das Mammut frei. Drücken Sie, wenn die Luft rein ist, den Steinblock vom Ausgang weg. Achtung - das Mammut ist schlecht gelaunt!



Nachdem Sie stromaufwärts geschwommen sind und an diesem Punkt der Mauer gegraben haben, erreichen Sie 2 weitere Bonuslevel. Der Schnee fällt ein, wenn Sie hinaufklettern - achten Sie auf die Spikes! Benutzen Sie die Blöcke, um sich über die Spikes zu schwingen.



1. Level: Vernichten Sie mit Ihrem gelben Haarigen den Wächter. Drücken Sie nun den rechten unteren Block aus dem Weg. Entzünden Sie die Fackel und verspeisen Sie die Wand - dadurch schmilzt das Eis. Schwingen Sie von der Fackel, um den Ausgang zu erreichen.

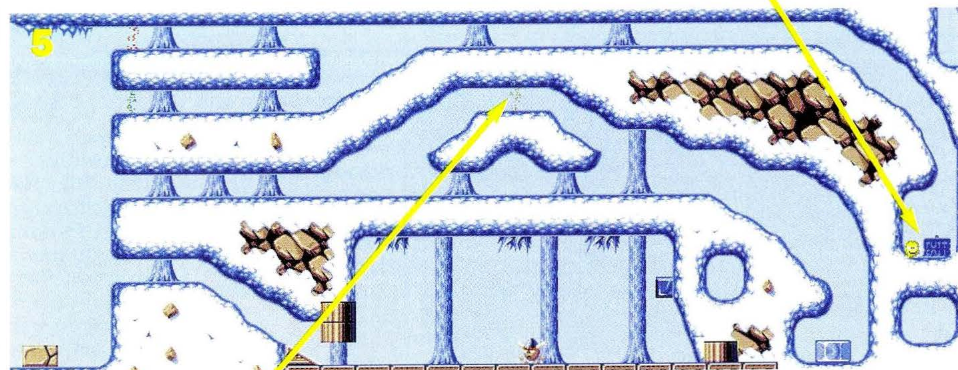
Berg



Klettern Sie auf die obere Plattform und beißen Sie sich durch den Schlußstein. Benutzen Sie den roten Furry, um sich Ihren Weg nach unten zum Ausgang zu graben.

3. Level: Schwingen Sie sich über den Baum und auf die Plattform. Zerren Sie den Block vom Eis nach außen links. Klettern Sie zur nächsten Plattform und hüten Sie sich vor dem Jeti. Schwingen Sie sich in die transportierenden Sterne. Sie werden unter der Plattform landen, wo der gelbe Furry den Baumstamm entzünden wird. Kehren Sie durch die Sterne zum Eis zurück.

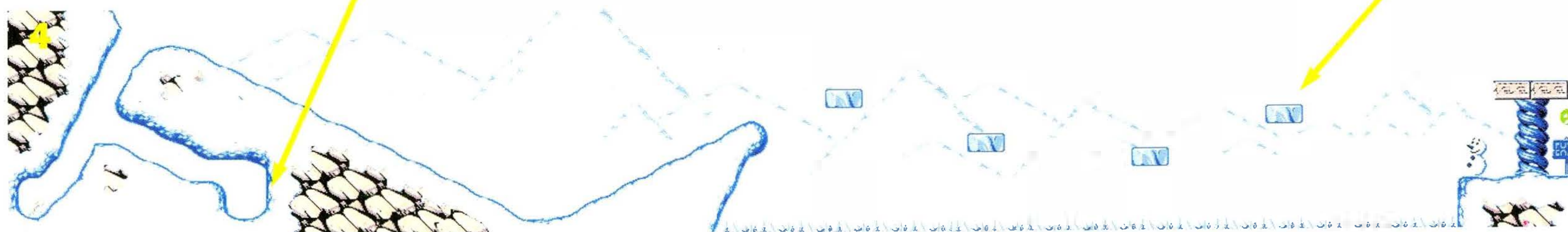
Kommen Sie wieder heraus und gebrauchen Sie den Klotz, um auf die oberen Plattformen zu gelangen. Wenn Ihr Furry durch den Eingang hindurch ist, gehen Sie nach rechts außen und schmelzen den Eisblock mit dem gelben Haarigen.



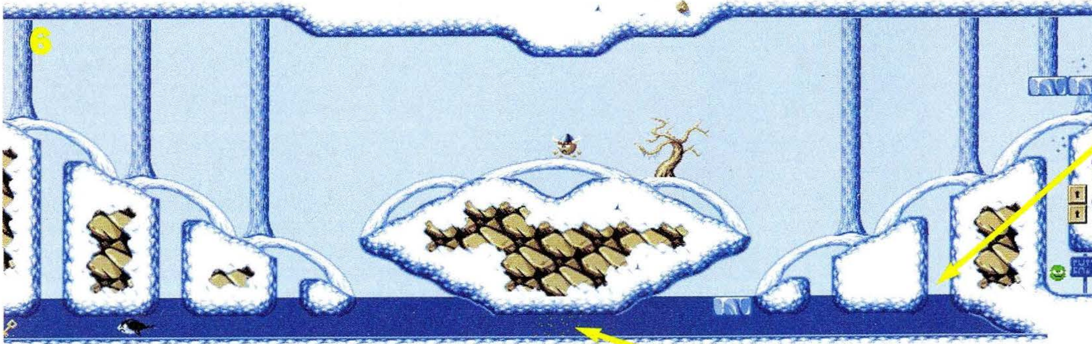
5. Level: Schwingen Sie sich auf diese Plattform, um durch das Farbfeld zu kommen. Kehren Sie auf den Boden zurück, um extra Zeit zu gewinnen. Springen Sie hoch und durch die 1. Öffnung hindurch und töten Sie den Wächter, indem Sie den Block auf der linken Seite drücken.

4. Level: Graben Sie hier mit Ihrem roten Haarigen, um in den Bonuslevel zu kommen. Klettern Sie nach links und greifen Sie nach dem Schlüssel, klettern Sie nun heraus und gehen Sie nach rechts - weichen Sie dem Widder und dem Vogel aus.

Hüpfen Sie auf jeden dieser Blöcke, um zum Ausgang zu kommen. Seien Sie vorsichtig - Sie können jeden Block nur einmal benutzen, denn sie verschwinden!



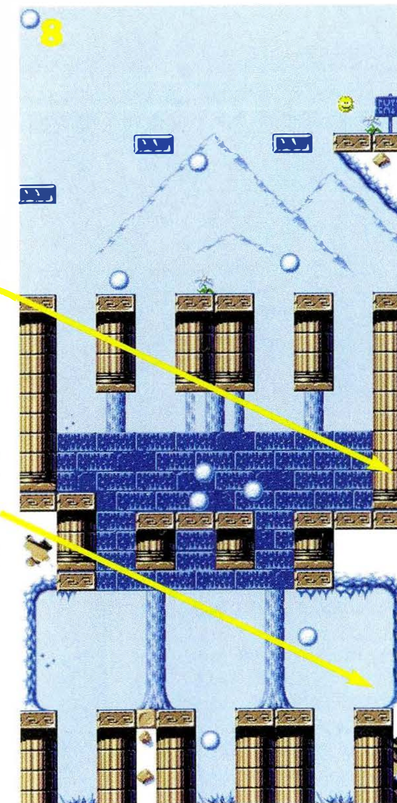
Berg



Um zum Bonuslevel zu kommen, schwimmen Sie nach rechts außen, bis Sie die Oberfläche ereichen. Wenn Sie beide Schlüssel besitzen, schwingen Sie sich auf die beiden Blöcke auf der linken Seite und treten Sie in die blitzenden Sterne hinein.

7. Level: Gehen Sie in die Mitte dieses Levels und lassen Sie sich nach links unten fallen. Schwimmen Sie mit dem blauen Haarigen runter und schieben Sie den Block weg. Wechseln Sie über zum grünen Furry, gehen Sie nach oben rechts und nach unten links, um die Schlüssel zu erreichen. Sie brauchen diese, um zum Ausgang zu kommen.

6. Level: Schwimmen Sie mit dem blauen Furry nach links unten und sammeln Sie den Schlüssel ein, spucken Sie mit Blasen nach der Robbe, um sie zu auszuschalten. Schwimmen Sie durch das Farbfeld und töten Sie den Wächter, um den 2. Schlüssel zu bekommen.



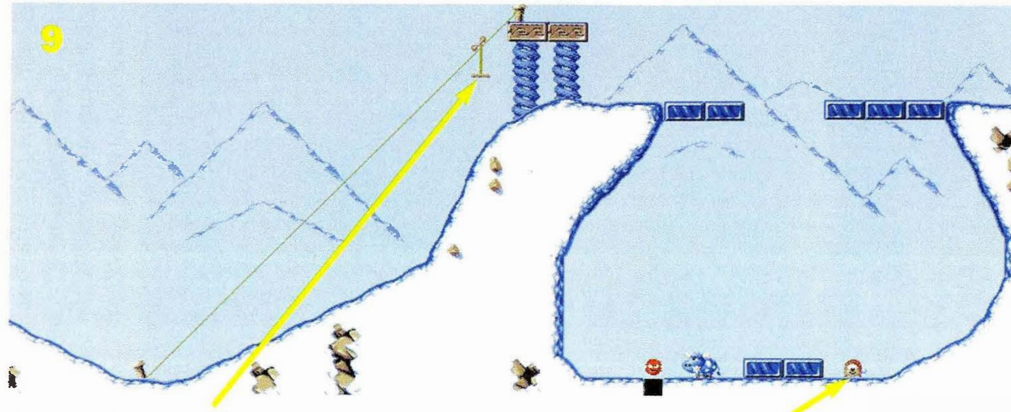
Führen Sie Ihren Furry wieder über die Kluften, um die nächste Gruppe aufblitzender Sterne zu erreichen. Nutzen Sie die nächste Chance, Ihren Furry auf den äußeren linken Stein springen zu lassen, hüpfen Sie dann nach rechts und durch den Ausgang. Graben Sie sich nach rechts durch, um in den Bonuslevel zu kommen.

8. Level: Springen Sie nach links, um den Schneebällen auszuweichen und benutzen Sie die blitzenden Sterne, um Ihren Furry auf die nächste Plattform zu transportieren. Fallen Sie nicht die Kluft hinunter - Ihr Furry wird sonst aufgespießt!



Graben Sie mit Ihrem roten Haarigen hier nach, um zum Bonuslevel zu kommen. Um zum Ausgang zu kommen, schwingen Sie sich gegen die Schlußsteine. Sie brauchen Ihren gelben Furry, um einen der Blöcke aus dem Weg zu schießen.

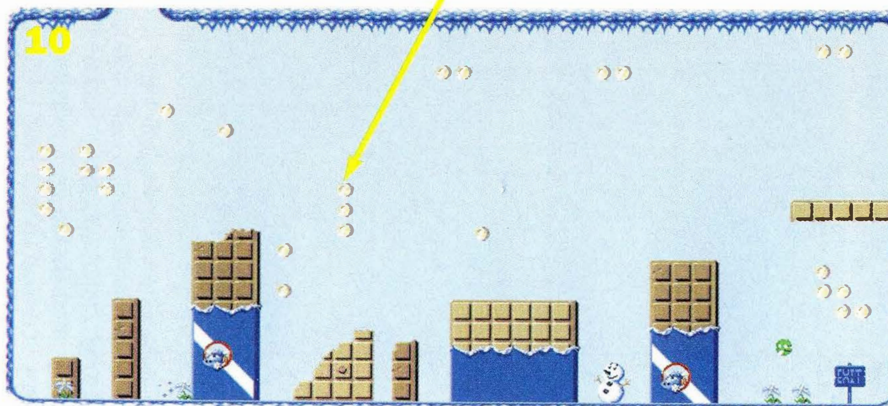
Berg



9. Level: Hüpfen Sie in den Sessellift und fahren Sie auf die Bergspitze. Hüten Sie sich vor dem Vogel - er wird Sie beschießen! Warten Sie auf der Spitze, bis der Skifahrer explodiert ist, springen Sie dann runter auf die Blöcke.

Wählen Sie den richtigen Moment sehr vorsichtig, denn Sie müssen die Kuh auf die rechte Seite drücken, ohne daß eines von den Nagetieren Sie angreift. Nachdem Sie die Kuh verrückt haben, graben Sie mit dem roten Haarigen dort ein Loch, wo die Kuh vorher gestanden hat.

10. Level: Nehmen Sie sich Zeit, um alle Münzen einzusammeln. Auf diesem Level gibt es keine Feinde.



Action Replay Codes...

Fury IB070705 - Unendliche Leben

Fury IE700FXX - Level wählen

Besetzung...

Roter Furry...



Dieser Furry ermöglicht es Ihnen, sich den Weg durch den Boden zu beißen. Doch es gibt nur spezielle Stellen in jedem Level, die er als "eßbar" bezeichnen würde.

Grüner Furry...



Dieser kleine Typ kann anmutig durch die verschiedenen Level schwingen, ist mit einem endlosen Seilvorrat ausgestattet und ist auch sehr brauchbar in der Geröllblock-Beseitigungs-Abteilung.

Gelber Furry...



Dies ist der Typ mit dem Gewehr - ein brauchbarer Freund für kleine Gefahrenpunkte. Er läßt sich auch schon mal überreden, durchs Feuer zu gehen.

Blauer Furry...



Obwohl alle Ihre Haarigen schwimmen können, ist dieser jedoch der Hauptschwimmer - der Meisterschwimmer Unterwasser! Er spuckt auch Blasen nach ahnungslosen Feinden!

INCA II: WIRACOCHA

Hier ist die komplette Lösung zu Coktels zweitem Azteken-Meisterwerk, in welchem Sie gegen den teuflischen Lord Aguirre antreten müssen. Wenn Sie seine böswilligen Intrigen nicht aufhalten, bedeutet dies das Ende für das ganze Universum!

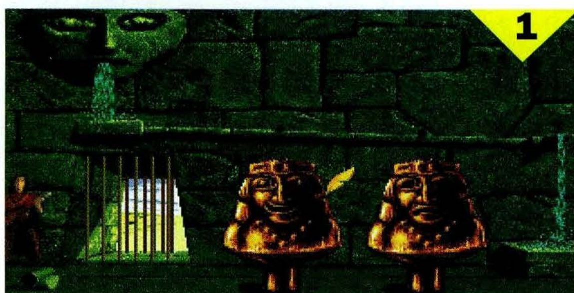
Bevor Sie sich in dieses Spiel hineinstürzen, müssen Sie zuerst einen von Ihrem Vater erstellten Aufnahmetest bestehen. Das erste Tor hat 2 Zugänge: Das Tor der Weisheit und das Tor der Macht. Beenden Sie eines von beiden. Wenn Sie eine Vorliebe für's 'Shoot 'em-Up' haben, wählen Sie das Tor der Macht. Neigen Sie jedoch mehr dazu, ein Puzzle zu lösen, nehmen Sie das Tor der Weisheit.

Das Tor der Macht



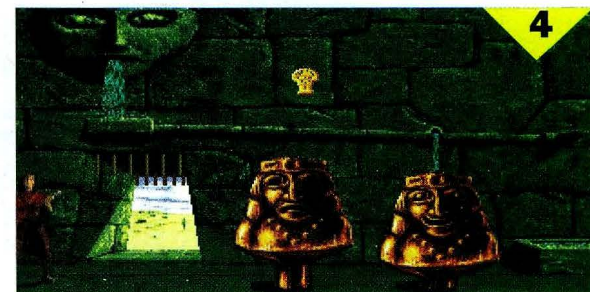
Um diesen Test zu bestehen, müssen Sie auf Angriffskurs gehen und alle Statuen in der korrekten Reihenfolge in einem Durchlauf zerstören. Die Instruktion besagt, daß Sie alle Statuen zerstören müssen, aber es genügt, die meisten abzuschießen, um durchzukommen. Wenn Sie es aber doch schaffen, alle zu zerstören, werden Sie Kronprinz. Die ersten 10 Statuen sind relativ einfach zu vernichten, gebrauchen Sie daher Ihr Zwillingsgewehr, um Ihre besseren Waffen zu erhalten. Sobald die Statuen in schnellerer Geschwindigkeit auftreten, sollten Sie zu ihren zielgesteuerten Missiles greifen. Dies erspart Ihnen Zeit. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn alle ihre Waffen leer sind - Sie laden sich bei weiteren Flugaktionen wieder auf!

Das Tor der Weisheit


1


2


3


4

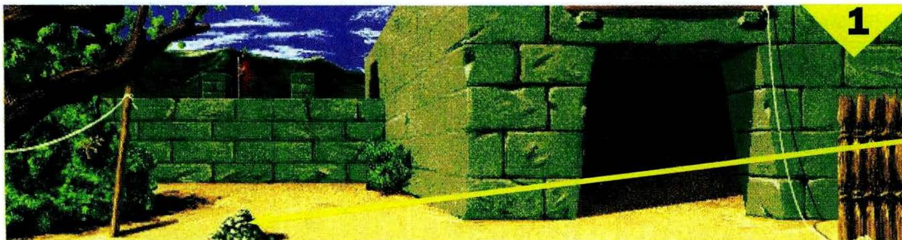
Dies ist die erste Puzzlesektion in diesem Spiel. Durch die 2 Gitter auf der linken Seite des Screens erreichen Sie den Ausgang. Die 2 Statuetten sind die Wächter des Durchganges. Diese müssen besänftigt werden, bevor Sie passieren können. Sammeln Sie zuerst die Steine und Federn ein, die der Wächter auf der linken Seite festhält. Die Statuetten können besänftigt werden, indem man sie kitzelt und sie dadurch zum Lachen bringt. Danach richtet man den Wasserlauf auf ihre Köpfe. Wenn sie umfallen, öffnen sich die Gitter. Dies wird erreicht, wenn man Steine in die entsprechenden Dachrinnen über den Köpfen der Statuetten anbringt. Wenn die Statuette nicht lächelt, wird das Wasser durch ihre Augen fließen, als wenn sie weinen würde. Dieser Vorgang muß mit jeder Statuette wiederholt werden. Nachdem dies ausgeführt ist, ist das Gitter für Sie zugänglich.



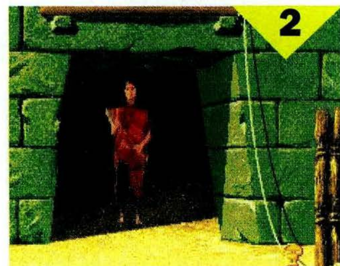
INCA II: WIRACOCHA

Nachdem Sie den ersten Aufnahmetest bestanden haben, erzielen Sie Zugang zum Rat der Weisheit, der von Ihrem Vater verwaltet wird. Der Rat entdeckt, daß Weltraumproben verschwunden sind, während ein Asteroid in der Nähe war. Man glaubt, daß dieser Asteroid der Ursprung für viele Probleme des Reiches ist. Kelt Cartier war auf einer Mission, um Fakten zu finden, und hat entdeckt, daß Lord Aguirre und die Mächte des Ancient Landes den Asteroiden vereinnahmt haben, um das Universum zu entsklaven. Wenn Atahualpa aus dem Forum schießt, in das sie ihn geschickt haben, ist er den starren Blicken der Wächter ausgeliefert. Entfliehen Sie diesen Blicken und stehlen Sie Tumi, das Schiff Ihres Vaters. Nun beginnt das nächste Puzzle.

Stolentum



Nachdem Sie die Stange über dem Eingang angebracht haben, sammeln Sie diese Steine hier ein und zielen damit auf den Wächter hinter der Mauer.



Um dem Wächter zu entkommen, müssen Sie zuerst die Coca-Blätter von dem Seil einsammeln und dann das Seil selber. Stellen Sie sich nun rechts des Tores und bringen Sie den Pfosten und das Seil über dem Eingang des Tores an. Nehmen Sie nun einen Stein aus dem Haufen im Vordergrund und werfen Sie ihn gegen den Wächter. Bevor er überhaupt eine Chance hat, zu reagieren, gehen Sie links in die Vegetation oder verstecken Sie sich hinter dem Zaun rechts, um seinen Blicken zu entkommen. Wenn Sie aus Ihrem Versteck herauskommen, wird der Wächter sich nach Ihnen umsehen. Sobald er sich dem Eingang der Höhle zuwendet, ziehen Sie an dem Seil, damit der Pfosten runter auf seinen Kopf fällt. Sie können nun den Tumi erreichen.

Frontier 1 & 2





Sie kommen nun in die 2. Kampffolge. In Lord Aguirres Feld eingedrungen, müssen Sie nun 3 Abfangjäger, die sich Ihnen nähern, bekämpfen. Wenn Sie damit Erfolg hatten, erreichen Sie den 2. Teil dieser Mission, welche von Ihnen verlangt, die Weltraumstation in die Luft zu jagen und alle Kampfflugzeuge, die Sie verfolgen, zu vernichten. Ihr Vater wird Sie nun einholen und die Kontrolle über den Tumi übernehmen. Sie haben unbewußterweise Aguirre den Krieg angesagt. Unglücklicherweise sind jede Menge Jagdbomber hinter Ihnen her.



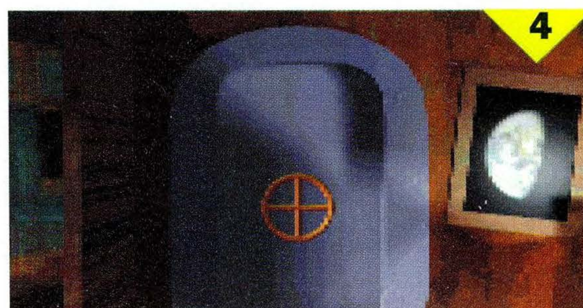
INCA II: WIRACOCHA

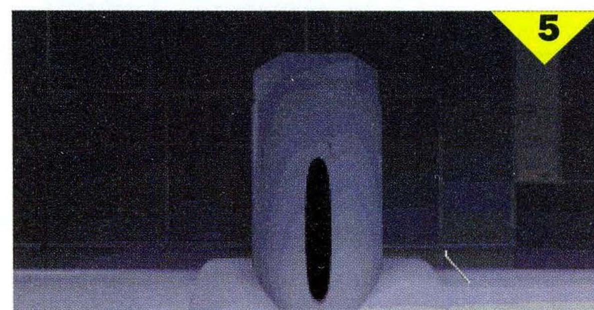
Cabin

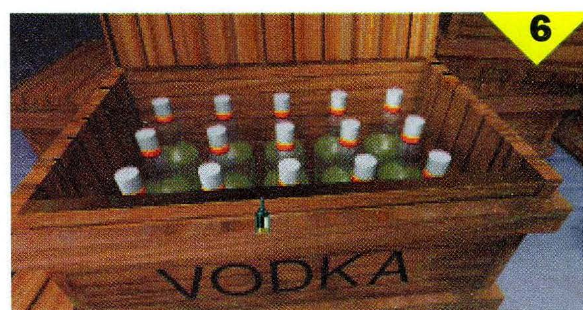


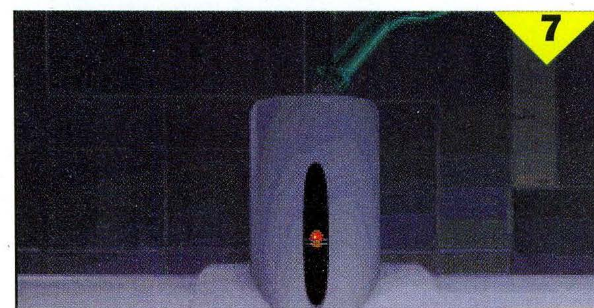










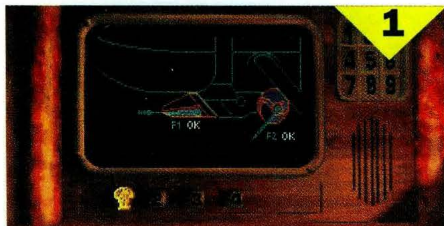


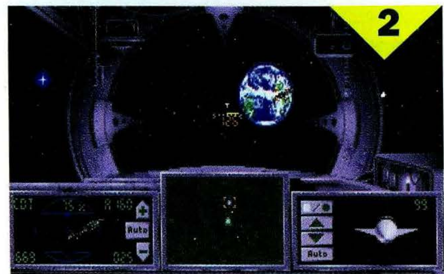


Für diese Puzzlesektion müssen Sie Ihr Raumschiff auftanken, damit es sich in Bewegung setzt. Drehen Sie sich um 180 Grad, um den Kontroll-Screen zu sichten. Drücken Sie den 3.Kontrollknopf und eine beliebige andere von den 3 Zahlen auf Ihrem Joypad. Dies löst den Alarm aus und Kelt schaltet sich auf der Lautsprecheranlage ein. Sie haben nun Zugang zur Luftschleuse und in den angrenzenden Lagerraum. Wenn Sie sich dort umsehen, finden Sie einen Schlauch. Gehen Sie hinein und Sie finden auf der rechten Seite ein Brecheisen. Gehen Sie nun zur Kiste mit dem Wodka und versuchen Sie, diese zu öffnen. Nehmen Sie eine Flasche und kehren zurück zum Schlauch. Öffnen Sie das Ventil und schütten Sie den Wodka in die Röhre. Wenn Sie zur Kabine zurückkehren und zum Steuerhebel gehen, setzt sich das Raumschiff wieder in Bewegung. Eine Nachricht kommt durch und gibt Ihnen Anweisung, eines Ihrer Bordgewehre zu bedienen. Klicken Sie Knopf F1 oder F2 und Sie gelangen in eine andere Kämpferfolge.

INCA II: WIRACOCHA

Turrets





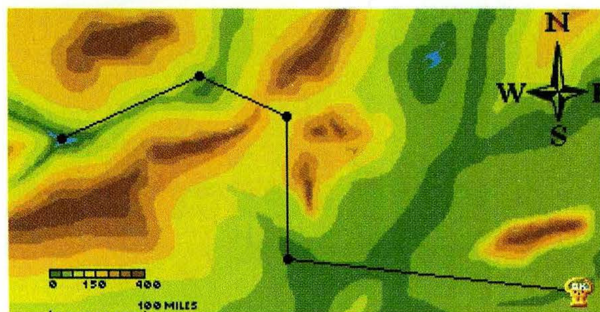
Diese Sektion enthält noch mehr von Lord Aguirres Jagdfliegern. Wenn Sie in Schwierigkeiten geraten, benutzen Sie Ihre selbststeuernden Missiles, um hartnäckige Angreifer auszuschalten. Eventuell wird ein fliegender Dolch mit Ihrer Maschine kollidieren und Sie völlig zerstören. Dann würden Sie die Rolle Ihres Vaters übernehmen, um das Spiel fortzusetzen und den Tod Ihres Sohnes zu rächen.

SOS Kelt



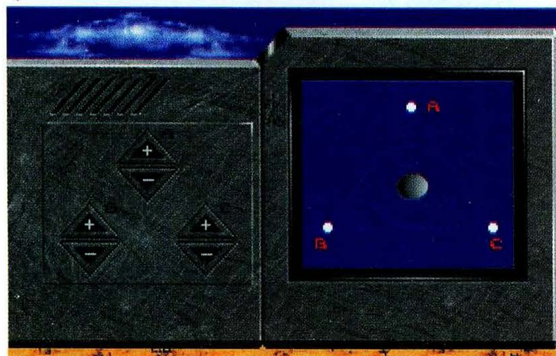
Kelt funkt über die Lautsprecheranlage, um mitzuteilen, daß sein Schiff außer Kontrolle geraten ist. Sie müssen ihm helfen und sein Raumschiff ankoppeln. Versuchen Sie zum Koppeln die Mitte des Schiffes zu erreichen.

Crash



In dieser Sektion müssen Sie selber entscheiden, auf welcher Stelle eine Bruchlandung am sichersten ist. Markieren Sie zuerst das Wasserloch im Westen, gehen Sie das Tal hoch und 160 Meilen nach Nord-Ost. Überqueren Sie den Weg, gehen 100 Meilen nach Ost-Südost, bevor sie 150 Meilen in Richtung Süden die Berge umgehen. Ihr Ziel liegt noch 330 Meilen weit östlich - das Wasserloch. Um die exakte Lage im Bild zu finden, schauen Sie sich das Diagramm an. Klicken Sie auf dem Wasserloch und eine Nachricht informiert Sie, daß Sie die richtige Bruchlandezone gefunden haben. Wenn Sie gelandet sind, wird Kelt Sie informieren, daß eine Freundin namens Yuna einen 2 Tage-Marsch von hier entfernt wohnt. Sie ist eine Sternedeuterin und weiß, daß der Asteroid existiert und eine Gefahr darstellt. Sie kann Ihnen helfen, den Asteroiden zu zerstören.

Antenna



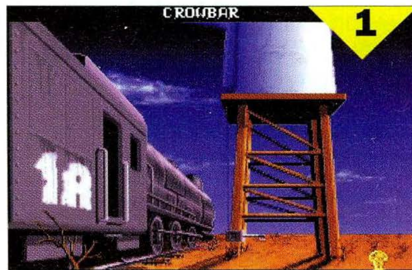
Sie müssen die Geräte, die sie zum Analysieren von himmlischen Körpern hat, mit Hilfe der Antennen kontrollieren. Bewegen Sie die Kugel zum Zentrum des Dreiecks, indem Sie die Stärke der Magneten A, B und C einstellen. Linien im Dreieck zeigen die Richtung an, in welche die Magnete die Kugel beeinflussen. Danach wird Yuna Sie informieren, daß der Asteroid zerstört werden kann, indem Sie 3 große Energiequellen auf 3 Planeten plazieren. Eldorado hat 3 sagenhafte Powers, die benutzt werden können, aber er weiß noch nicht, auf welchen Planeten die Power gelagert werden soll. Yuna braucht für diese Entscheidung 3 Wochen. In der Zwischenzeit können Sie Ihre Reise fortsetzen.

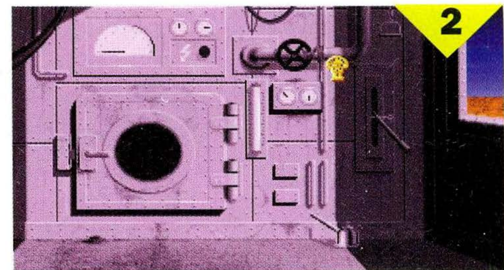


INCA II: WIRACOCHA

Locomotive

Um den Zug in Bewegung zu setzen, müssen Sie den Boiler mit Wasser füllen und die Zündung starten. Folgen Sie den Bildern der Reihe nach!

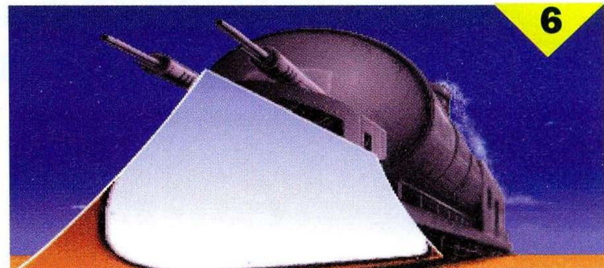












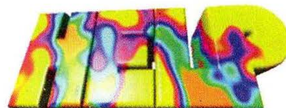
In diesem Puzzle müssen Sie herausfinden, wie Sie den Zug in Bewegung setzen. Heben Sie das Brecheisen im unteren Teil des Screens auf und gehen Sie in den Zug hinein. Sammeln Sie den Lederriemen, der vom Steuerrad herunterhängt, und die Ölkanne vom Boden auf. Benutzen Sie das Brecheisen, um den Stift zu lösen, der den Vor- und Rückwärtsgang blockiert und werfen Sie die Steuerung an. Gehen Sie zurück nach draußen und benutzen Sie das Öl für Zughebel. Lösen Sie den Hebel mit dem Brecheisen, um Wasser in den Boiler des Zuges zu lassen. Schalten Sie die Zündung an, werfen den Vorwärtsgang ein und fahren Sie los.

In Loco



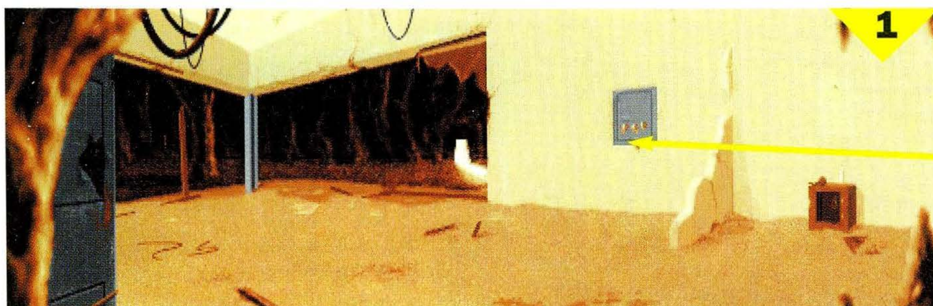


Ihre Mission hier ist, den Attacken der feindlichen Jagdbomber standzuhalten und Ihren Bestimmungsort zu erreichen. Die Kontrolltafel enthält 4 grüne Formen, die Ihre Aussicht aus dem Zug kontrollieren. Sobald eine davon rot aufblinkt, muß es gewählt werden, denn es zeigt Ihnen die Richtung an, aus der der Feind angreifen wird. Versuchen Sie, möglichst viele Jagdflieger mit Ihrem Gewehr abzufeuern.

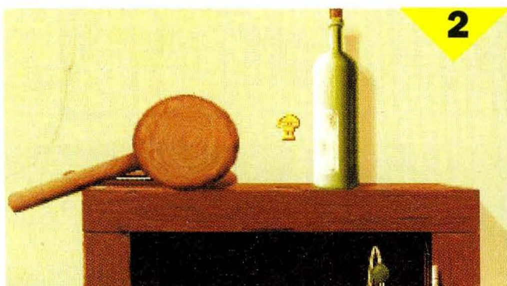


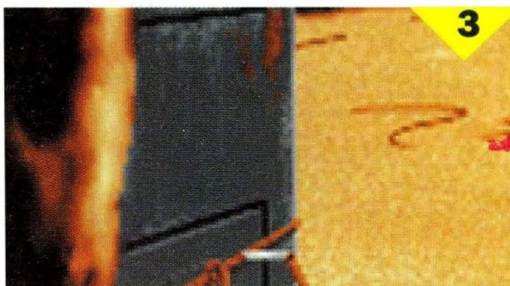
INCA II: WIRACOCHA

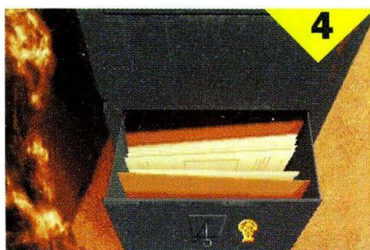
Cave

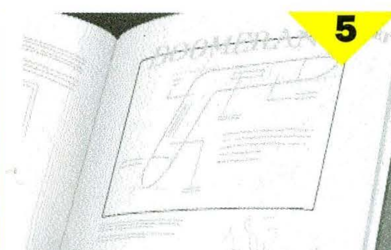


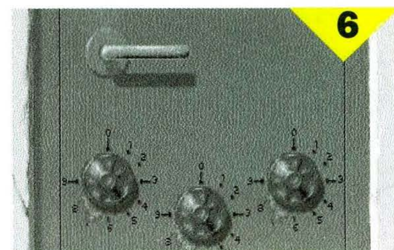
Um diesen Level zu verlassen, müssen Sie diesen Safe öffnen: Gehen Sie zuerst zu der Truhe auf der rechten Seite und sammeln Sie alle Gegenstände ein. Danach gehen Sie zur Lade, um die Kombination zu bekommen und dann zum Safe.

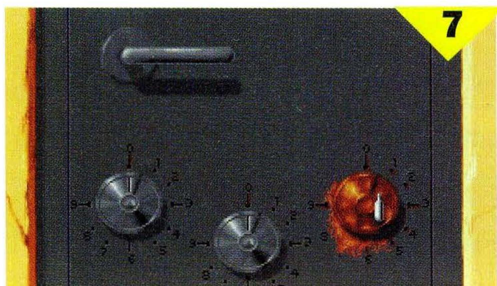






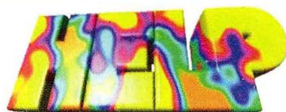








Wenn Sie sich von den feindlichen Bombern befreit haben, werden Sie in einer Höhle eintreffen, die einen Tresor enthält. Dieser muß geknackt werden, um das Spiel fortzusetzen. Gehen Sie zuerst zu der Kiste, um die Flasche, den Schläger, den Rasierer, die Fäden mit den Gewichten und den Schlüssel zu entnehmen. Bewegen Sie sich nun ganz nach rechts im Bild, dort finden Sie ein Seil und eine Schublade. Benutzen Sie den Rasierer, um das Seil durchzuschneiden und in die Lade zu kommen. Reiben Sie den Schlüssel im Sand und öffnen Sie die Lade damit. Die Akte aus der Schublade enthält die Nummern 1, 8, 3. Dies ist die Kombination für den Safe. Begeben Sie sich zum Safe und schütten Sie die Flüssigkeit auf jedes der Kombinationsräder. Sie können sie nun drehen. Setzen Sie die Räder auf 1, 8, 3 und drehen Sie den Griff des Safes. Im Innern befindet sich ein Entwurf für ein antikes Raumschiff. Dieses Schiff ist einfach zu bauen und hervorragend für den Kampf. Kehren Sie nun zu Yunas Sternwarte zurück und bauen Sie das Schiff für Kelt. Wenn es komplett ist, gibt Yuna Ihnen einen Memory-Kristall, welcher die Koordination der Planeten enthält, wo die Powers gelagert werden sollen. Nachdem dies geschehen ist, formen die Kristalle ein Dreieck, in dessen Zentrum sich der Asteroid befindet. Kelt fliegt nach Anweisung von Eldorado davon, um soviele antike Raumschiffe wie möglich zu bauen, und bildet ein Heer von Piloten aus, um es mit Lord Aguirre aufzunehmen.



INCA II: WIRACOCHA

Verlassen Sie Yuna



Der Computer informiert Sie unten rechts im Screen über die Planeten, die Sie besuchen sollen. Drücken Sie die Taste und legen Sie den Kristall in den Spalt, der erscheint. Sie haben die Auswahl zwischen dem Planeten A und B. Es ist nicht von Bedeutung, welchen Sie zuerst besuchen. Tatsache ist nur, daß Sie beide besuchen müssen, um das Spiel zu beenden. In jedem Fall müssen Sie mit einem großen Kampf gegen die furchtbare Person rechnen, die Ihren Sohn auf dem Gewissen hat.

De Almagro



Wenn Sie den Kampf wählen, werden Sie in dieser Sektion landen. Schießen Sie einfach die 2 Abfangjäger, die hinter Ihnen her sind, ab. Beschädigen Sie Diego de Amagros Schiff, um aus diesem Level wegzukommen. Wenn Sie Erfolg hatten, haben Sie folgende Auswahl: Sie können entweder de Almagro verfolgen, den Tod Ihres Sohnes rächen oder den Auftrag fortsetzen, die Kristalle zu installieren. Am besten aber verfolgen Sie de Almagro, da dies die Anzahl von Lord Aguirres Heeren verringert, die er zur Verfügung hat, um Sie anzugreifen.

Persuit

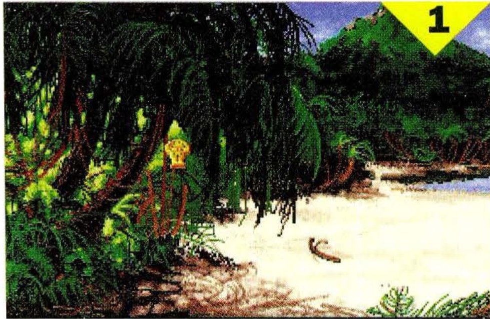


Wenn Sie wählen, de Almagro zu verfolgen, treffen Sie hier ein. Um ihn zu bekämpfen, müssen Sie zuerst die 3 Raumstationen, die auf Ihrem galaktischen Bild in rot angezeigt sind, zerstören. Die einzige Waffe, die den Stationen schaden kann, ist Ihr Zwillingsgeschoß. Alle anderen Waffen wären Zeitverschwendung. Versuchen Sie, den Rumpf zu treffen. Wenn Sie es geschafft haben, Almagro zu fangen und zu zerstören, haben Sie den Tod Ihres Sohnes gerächt und den Schwierigkeitsgrad des folgenden letzten Kampfes sehr reduziert.

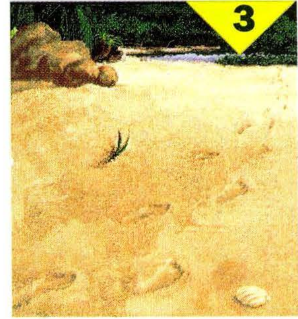


INCA II: WIRACOCHA

Ibis









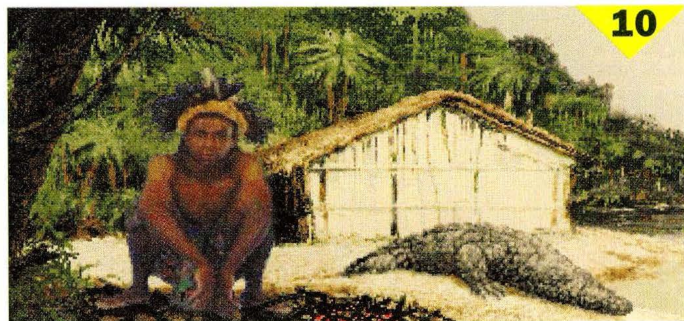












Wenn Sie Planeten A zuerst wählen, kommen Sie zu einer sonnigen, Südpazifik-ähnlichen Insel. Gehen Sie zu den Stämmen und Sie stellen fest, daß einige gerade frisch geschnitten sind. Sammeln Sie die Palmenblätter auf und benutzen Sie diese, um die schwachen Fußabdrücke sichtbarer zu machen. Gehen Sie nun zum Mangrovenbaum. Verscheuchen Sie den Ibis von seinem Nest, so daß Sie es erreichen können. Entnehmen Sie eine Auster und legen Sie sie auf den flachen Fels. Benutzen Sie den Schläger aus Ihrem Inventar und zerbrechen Sie damit die Auster. In der Auster werden Sie eine magische Perle finden. Ein Affe erscheint, wenn Sie nun zurück zu den Austern gehen. Werfen Sie eine Auster nach dem Affen, damit der Ibis wegfliegt. Sie dürfen nun ans Nest.

Legen Sie die Perle auf das Jadeedelsteinei, das sich im Nest befindet, und der Sumpfdämon erscheint. Er wird Ihnen sagen, daß Sie das Edelsteinei und die Perle behalten sollen.



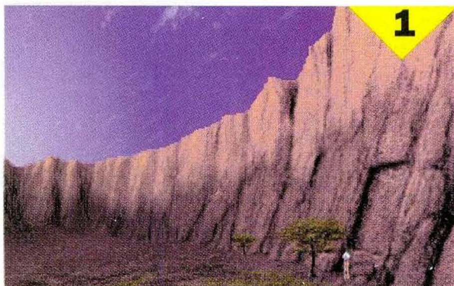
INCA II: WIRACOCHA

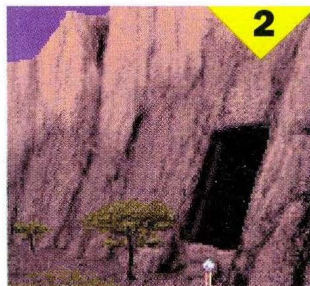
Krokodil

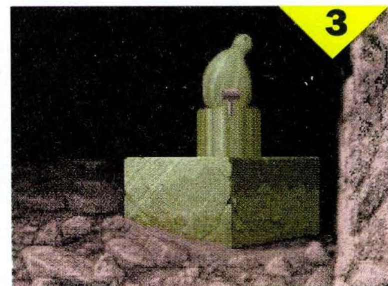


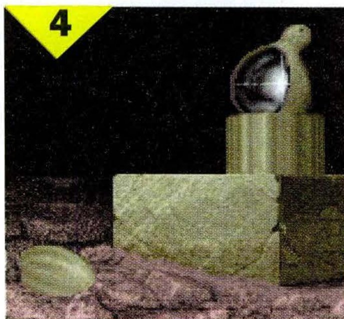
Gehen Sie nahe ans Krokodil heran und legen Sie die Perle in sein linkes Auge, das Jadeei ins rechte. Es erwacht nun zum Leben und befreit den Mangrovenbaum vom Sumpfdämon. Der Mann am Strand wird Ihnen zeigen, wo die erste Power gelagert werden soll.

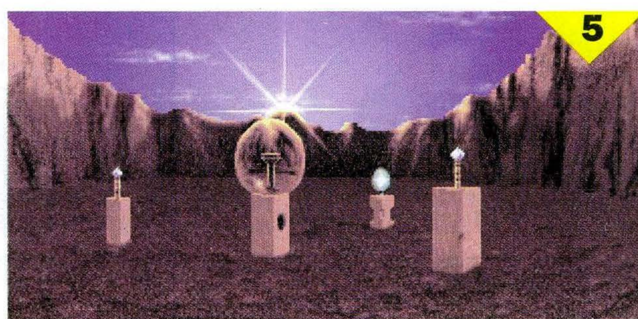
Krater

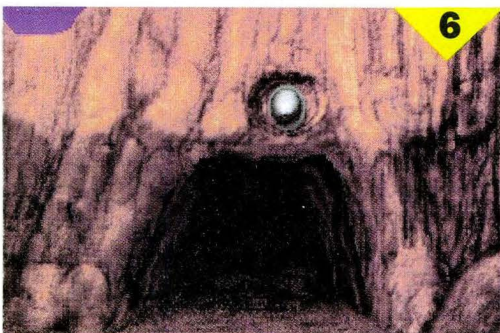


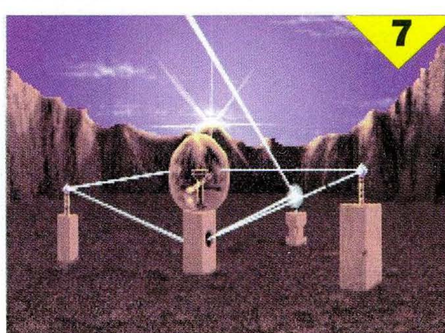


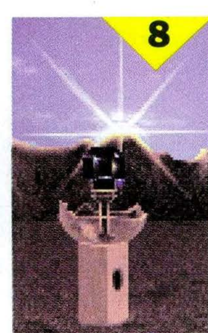












Bewegen Sie sich zweimal nach links, um die 2 Szepter zu finden, die in dem Felsen stecken. Sammeln Sie beide ein und eine Öffnung erscheint in dem Steilhang. Gehen Sie dort hinein und schlagen Sie die Kalebasse mit dem Schläger. Sie spaltet sich in 2 Teile. Sammeln Sie die Teile ein und gehen Sie zu dem Gebiet zurück, das die Stele und die 3 Säulen enthält. Plazieren Sie die eine Hälfte der Kalebasse und die 2 Szepter in die Säulen und die andere Hälfte in die Schlußsteine, die sich im linken Teil des Screens befinden. Die Sonnenstrahlen treffen auf das Glas der Stele. Sie können nun die Power auf der Stele lagern.



INCA II: WIRACOCHA

Kelt ruft



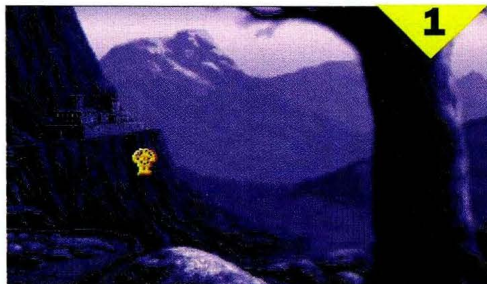
Nachdem Sie Ihre 1. Power auf Planet A oder B gelagert haben, befinden Sie sich wieder im Cockpit von Tumi. Zwei von Lord Aguirres Jagdbombern sind Ihnen gefolgt. Zerstören Sie sie und Sie werden eine Nachricht von Kelt erhalten, die besagt, daß ein Luftwaffengeschwader von Aguirre Ihren Heimatplaneten bedroht. Er rät Ihnen, dem Geschwader den Weg abzuschneiden - falls Sie nichts Besseres zu tun haben. Sie sollten sich wirklich dazu entschließen, ansonsten wird man Sie im Finalekampf wahrscheinlich besiegen. Wenn Sie sich entschließen, es doch nicht zu tun, sind Sie entweder verrückt oder ein sehr guter Kämpfer!

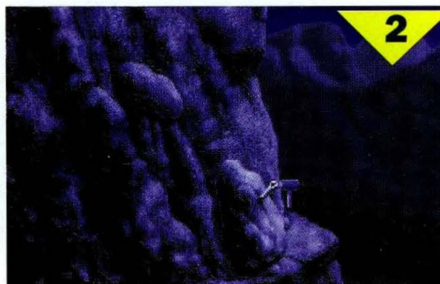
Annobon



Dies ist die Kampfsektion, in der Sie Aguirres Geschwader den Weg abschneiden. Hier gibt es 5 langsame Eisenskorpione und jede Menge Jagdflieger, die abgeschossen werden müssen. Sobald die Haupttruppe sich nähert, schießen Sie sie mit Ihren Bomben ab, solange sie noch relativ nahe zusammen sind. Dies ermöglicht Ihnen, eine Menge Schiffe in einem Schlag zu vernichten. Benutzen Sie nicht Ihre sich selbst steuernden Missiles, denn sobald die Schiffe entdecken, daß sie angezielt werden, treten sie den Rückzug an und gehen außer Reichweite. Das Zwillingsgeschoß ist Ihre zweitbeste Wahl, wenn Ihre Bomben aufgebraucht sind. Wenn Sie den Screen von allen Feinden befreit haben, gelangen Sie auf den nächsten Planeten.

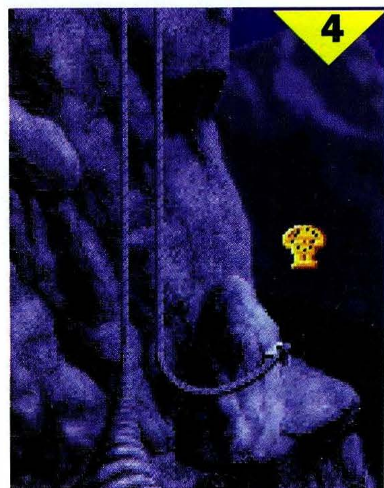
Fort



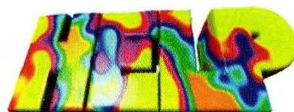


Sie müssen zuerst einmal auf das Gesicht in dem Felsen klicken, um Ihren Aufstieg zu beginnen. Übersehen Sie die kleinen Steine nicht - sie sind direkt unter dem großen Felsblock versteckt.





Wenn Sie die Power auf Planet A stationiert oder direkt Planet B gewählt haben, kommen Sie in ein sonnenheißes Tal, wo sich ein Kloster befindet. Gehen Sie zur Klippe, um mit Ihrem Aufstieg zu beginnen. Bringen Sie ein Seil zum Abseilen an. Befestigen Sie den Dübel am Stein und hämmern ihn mit dem Schläger fest. Gehen Sie zum nächsten Screen, um die Fäden mit den Gewichten an der Wurzel zu befestigen. Dann runter, um das Seil mit dem Ende der Fäden zu verknüpfen. Ziehen Sie dann die Fäden an und befestigen Sie das Ende des Seils am Dübel. Hämmern Sie alle kleinen Steine unter dem großen Steinblock heraus und stoßen Sie zum Schluß gegen den großen Block, um Sie auf die Spitze der Klippe zu bringen.



INCA II: WIRACOCHA

Gebete





In diesem Puzzle müssen Sie den Schriftrollen die besten Zaubersprüche entnehmen, um die Götter zu besänftigen. Berühren Sie die zweite, die vierte und die siebte Rolle, damit sie sich verbinden. Eine Meeresschnecke wird auf den Knien des Mönches erscheinen. Es ist ein Geschenk der Götter. Vergessen Sie nicht, es mitzunehmen.

Chorten







Wenn Sie diesen Platz erreichen, müssen Sie einen Weg finden, um der Güte der Götter noch einmal würdig zu werden. Gehen Sie zu der Öffnung und entnehmen Sie die Kette. Befestigen Sie sie an der Turmspitze. Der Schleifstein hier am Boden füllt sich mit Gold und formt ein Tablett. Lösen Sie es mit dem Brecheisen vom Stein und nehmen Sie es mit.

Avalanche







Heben Sie den Holzklotz, der sich im unteren Screen links befindet, auf, und legen Sie ihn in den Schnee. Entnehmen Sie aus Ihrem Inventar den Lederriemen und befestigen Sie ihn am Balken. Hängen Sie das Tablett an den Riemen, um einen Gong herzustellen. Legen Sie die Meeresschnecke auf die Knie des Mönches und schlagen Sie mit Ihrem Schläger den Gong. Dieser Vorgang wird das Eis brechen, welches Ihnen den Zugang zum Powerraum blockierte.



INCA II: WIRACOCHA

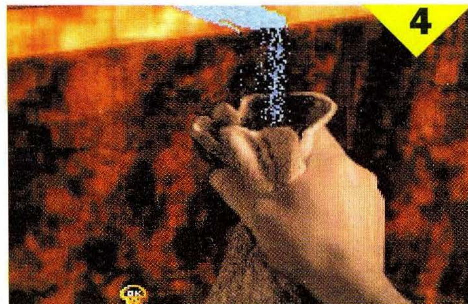
Temple

Sie müssen das Kristallei aufschlagen, um die 2. Power in diesem Raum zu stationieren. Nehmen Sie zuerst das Ziegenfell, welches neben dem rechten Fels liegt, und schlagen Sie die Stalaktiten mit Ihrem Schläger - sie fallen ins Wasser. Legen Sie sie in die Sonnenstrahlen, um sie zu schmelzen und um Wassertropfen zu bilden. Fangen Sie mit der Ziegenfelltasche das Wasser auf. Schütten Sie das Wasser in die löcherne Schale (die rechte) und der Glasbehälter wird zerschmettert. Werfen Sie den Kristall in die Stele und die 2. Power wird somit installiert.











Meeting



In dieser Sektion treffen Sie die Missionskontrolle, die von Aguirres Armeen umzingelt wurde. Lord Aguirre hält sich in dem Asteroiden versteckt. Anfangs werden Sie nur von 3 feindlichen Fliegern bombardiert, die Sie schnell erledigen werden. Doch dann taucht eine riesige Flotte von ihnen auf. An diesem Punkt angelangt, erscheint Kelt mit seinem neuen ausgebildeten Geschwader. Wenn Sie aber alle vorherigen Kämpfe gewonnen haben, besteht für Sie keine allzu große Gefahr.

Angriff



Diese letzte Kampffolge stellt Sie gegen die übriggebliebene Armee von Aguirre. Kelt veranstaltet ein Ablenkungsmanöver für die Flotte, so daß Sie es nur mit rund 10 Feinden aufnehmen müssen. Sobald sich die Feinde nähern, feuern Sie soviele Bomben wie möglich. Dies wird eine Menge von den Jagdbombern in die Luft jagen. Wenn Sie genug zerstört haben, erhalten Sie von Kelt eine weitere Nachricht. Wenn Sie den Kampf wieder aufnehmen, sind nur noch 6 Feinde übrig - eine einfache Schlacht!



INCA II: WIRACOCHA

Asteroid

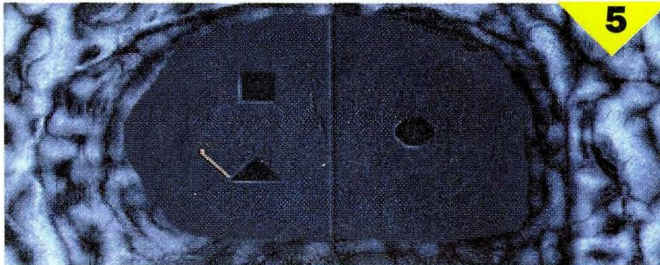


Nachdem Sie beim Wächter und beim linken Eingang waren, kommen Sie zu dieser kaum sichtbaren Öffnung in der Felswand. Legen Sie die Perlen in die Löcher und Sie haben das Spiel beendet.



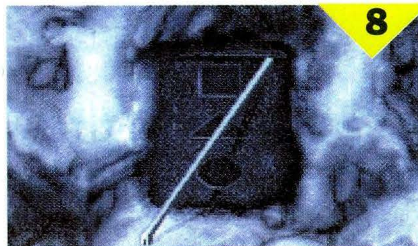


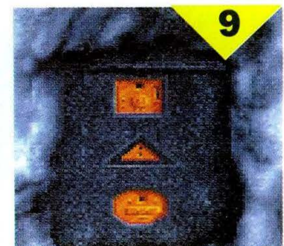












Siegreich landen Sie auf dem Asteroiden, auf dem Ihre Frau gefangengenommen wurde. Gehen Sie zuerst zu dem Wächter, um seine Halskette mit dem Rasierer abzuschneiden. Sammeln Sie die Perlen ein und verlassen Sie ihn. Benutzen Sie das Brecheisen, um den Felsblock wegzuschieben, der Ihnen den Weg zum linken Eingang versperrt und gehen Sie hinein. Legen Sie die Perlen in die dafür vorgesehenen Schlitze, schlagen Sie mit Ihrem Schläger drauf und die Tür öffnet sich. Drücken Sie alle Knöpfe und der Schlüssel leuchtet auf. Die Tür schließt sich und die Perlen fallen aus ihren Löchern. Legen Sie sie zurück und hauen noch einmal mit Ihrem Schläger auf sie drauf. Entfernen Sie sich vom Eingang. Gehen Sie zur Öffnung zu Ihrer Rechten und legen Sie das Brecheisen auf den Vorsprung. Gehen Sie nun zum Eingang zurück und drücken noch einmal alle Knöpfe. Sammeln Sie alle Perlen, die wieder aus Ihren Löchern fallen, auf, und gehen Sie wieder zur rechten Öffnung. Entnehmen Sie das Brecheisen und legen Sie die Perlen in die richtigen Löcher. Der Raum zu Ihrer Frau öffnet sich. Sie informiert Sie darüber, daß Sie nicht zum letzten Planeten vordringen können, weil er schwer bewacht wird. Somit können Sie Ihre letzte Power nicht lagern. Deshalb müssen Sie den Asteroiden zerstören, indem Sie die Power mitten in sein Herz legen. Sie senden Accla, Ihre Frau, zur Flotte zurück und geben mutig Ihr Leben her, um den böshaften Lord Aguirre zu zerstören und als der Gott Wiracocha wiederzukommen.



CODES

Herzlich willkommen zu unserer kompletten, aufschlußreichen und neuesten Cheats und Tips-Liste für Eure beliebtesten PC-Spiele. In den zukünftigen Ausgaben werden auch Freezers für das neu herausgekommene PC Action Replay abgedruckt.

PC Codes...

ALIEN BREED

Level Codes

2 - AAJIHGDDC
3 - CGGHDGGDG
4- HDICICCII
5 - IDHEHDGCC
6 - IJIIDIHEC
7 - CFDFEFEFJ
8 - JIIJIIIIC
9 - AAAABAAAA
10 - CCGDGBBBB
11 - HHIAAAJJIG
12 - GGDDJJHFD
13 - JIECBFGFF
14 - HGGEDDCCB
15 - HHHGFGDCC
16 - 20 IHHDCHGHFF

ANOTHER WORLD

Level Codes

2 -	LDKD	3 -	HDTC
4 -	CLLD	5 -	FXLC
6 -	KRFK	7 -	XDDJ
8 -	LBKG	9 -	KLFB
10 -	TTCT	11 -	DDRX
12 -	TBHK	13 -	BRTD
14 -	CKJL	15 -	LFCK
16 -	HRTB	17 -	HBHK
18 -	JCGB	19 -	HHFL
20 -	TFBB	21 -	TXHF
22 -	JHJL	23 -	HRTB
24 -	HBHK	25 -	JCGB
26 -	HHFL	27 -	TFBB
28 -	TXHF	29 -	JHJL

ARCADE FRUIT MACHINE

Extra nudges

Versuche den Nudgepot zu greifen, sobald Du Cash'n'Grab beendet hast. Halte die Z-Taste gedrückt, bis das Symbol ONE aufleuchtet, dann die X-Taste betätigen und die Z-Taste loslassen. Wiederhole das Ganze, bis Du die höchstmögliche Anzahl von Nudges erhältst (10). Du kannst dies auch nach einem Gewinn auf der Money-Leiter ausprobieren.

BART VS. SPACE MUTANTS

Unverwundbarkeit

Wenn Du COWABUNGA auf dem Titelschirm eingibst, erhälst Du Deine Unverwundbarkeit.

DYNABLASTER

Paßwörter

Stage 1

X-1 UXYWWWVG	X-2 UXOWMNVV
X-3 UWOWOJVG	X-4 MKZLOLYK
X-5 UUYWHTEU	X-6 MOOLOGCN
X-7 UXOWHMVW	X-8 MUKWONCE

Stage 2

X-1 MUVEOSTP	X-2 UUGWWGEN
X-3 UBRLVVVG	X-4 UOCZWHEN
X-5 UWNKVEVG	X-6 UAGKVEEN
X-7 UXVKWHSG	X-8 UWNKVVVH

Stage 3

X-1 UANKVJZA	X-2 MUBEOSCP
X-3 UOHZHGRA	X-4 MWEEHHZY
X-5 MXEEOIEY	X-6 UUVKHBRE
X-7 UKHZHHST	X-8 UOZZHWRZ

Stage 4

X-1 UBBHIHHT	X-2 MUBCNNRP
X-3 UUGVNLZU	X-4 UUNVNMZI
X-5 UANVQSZU	X-6 OWOVQGHK
X-7 MXFCMGLH	X-8 MAKCIQEG

Stage 5

X-1 UAKVVTTU	X-2 UAOVIHPE
X-3 MONNTWYC	X-4 UXKVMPAV
X-5 MUECVGYN	X-6 UBHHOWAK
X-7 UXVVHPAG	X-8 MCANWQAE

Stage 6

X-1 UAKKIMKU	X-2 MXCCPSTY
X-3 MWCCGBCA	X-4 MOLNPIHC
X-5 MBLAIWNK	X-6 UCHZQNKN
X-7 UBHZQLNG	X-8 UBZZQTNH

Stage 7

X-2 MXCETJPK	X-3 UAVKITKU
X-4 UWKKINNK	X-5 MWEESNNA
X-6 UWVKINNV	X-7 MUBEVVKN
X-8 UCZZOTKP	

Stage 8

X-1 MBGAGIEK	X-2 MCKAGILN
X-3 UWOFVJGZ	X-4 UWYFVIGY
X-5 UUYFWTUL	X-6 UCAOVILR
X-7 UOAOWTLH	X-8 MOCAEHNK

HUMANS

Level codes

01 DARWIN	02 ANDIE PANDY
03 GET A LIFE	04 CARLOS
05 HOWIE	06 MOOBLE
07 CSL	08 THE HUMBLE ONE
09 PIXIE	10 MILESTONE
11 WAR WAR WAR	12 J MCKINNON
13 UNLUCKY	14 BLUE MONKEY
15 RED DWARF	16 BAD TASTE
17 THE KITCHEN	18 CJ
19 SORT IT OUT	20 SMART
21 VILLA3BORO2	22 EARLY MORNING
23 BORO4LEEDS2	24 EASY LIFE
25 JIMS TIES	26 PARKVIEW
27 NICENEASY	28 GREEN CARD
29 COOKIE	30 MALCY MALC
31 RAVING BURK	32 YOU GOT IT
33 SGNIMMEL	34 MINISTRY
35 MAD FREDDY	36 BIZARRE
37 FREE SCOTLAND	38 APPLE JUICE
39 PAYDAY	40 BANANA MOON
41 BONUS	42 BOUNCING
43 NO MONEY	44 A S F
45 VISION	46 SISTERS
47 FAST FASHION	48 CARGO
49 RAB C NESBITT	50 RANGERS
51 RAINBOW	52 DOODY
53 MIGHTY BAZ	54 TIRED
55 CONSOLIDATED	56 STAY HAPPY
57 AMERICA	58 ANOTHER DAY
59 ISOLATION	60 PROMISED LAND
61 DAEMONSLATE	62 BIG RAB
63 MIAMI VICE	64 MARGARET M
65 A34732473	66 HELP ME
67 THE EXILES	68 EIGHTLANDS
69 WINE AND DINE	70 NIN
71 TECHNOPHOBE	72 GETTING THERE
73 TIME IS	74 RUNNING OUT
75 LORDS OF CHAOS	76 NOW ITS DONE
77 IM OUT OF HERE	78 HERES TO A
79 BETTER LIFE	80 BYE BYE BYE

THE INCREDIBLE MACHINE

Level Codes

01 SIERRA	02 DYNAMIX
03 MACHINE	04 DISK
06 SATURN	07 KING
08 DRAGON	09 ANTS
10 BASEBALL	11 BEAR
12 FISH	13 DALE
14 CHESTERTON	15 SIZE
16 IRELAND	17 WORD
18 BRIEF	19 HOTDOG
20 - COUNTDOWN	30 - COMPACT DISK
40 - FLOWER	45 - SEASON
50 - ADHESION	55 - DISCURSIVE
60 - HYDROPLANE	65 - MARIONETTE
70 - PHILHARMONIC	75 - SHADOW
80 - LYRIC	85 - SPLICE
86 - GULF	87 - RHOMBUS

KICK OFF 2

Richtung des Elfmeters ersehen

Drücke R während dem Elfmeter und es ist möglich zu ersehen, wo der Computer den Ball hinsstoßen wird.

Bewegungen des gegnerischen Torwarts verhindern.

Wenn Du während dem Spiel alle Funktionstasten in der richtigen Reihenfolge zweimal, drückst, erscheint S12 und S14 rechts oben im Bildschirm. Dein gegnerischer Torwart ist nun unbeweglich.

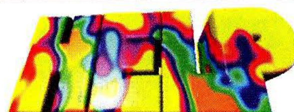
LEMMINGS

Chaos Level Codes

5 LGCNOMFPHX	10 HLDMGOOEIR
15 GCKHMDMJIX	20 DMGIJLMOIV
21 MGANNMDPIU	22 GINNMDMQIN
23 GCKJNNIBJJ	24 IKKNNIGCJR
25 NKLFOGADJJ	26 ILFMGMNEJS
27 LFMGEKLFJL	28 FMGIJNLGJR
29 MGANNLGHJP	30 GMONNOIIJT

Taxing Level codes

5 GCKILLHBGQ	10 DLGKJNLGGN
15 OIMDLGALGJ	20 GINNMDLQGK
21 GCKKNNBHX	22 IJJLFLGCHW
23 NJLFGADHT	24 HLFLGMOEHP
25 LFLGAJNFHV	26 FLGIKLLGHN
27 NGGOLLFHHS	28 GONNLNHIHO
29 GEKJMFHJHX	30 MKJONHGKHK



CODES

...PC Codes

LOGICAL

Level codes

01 WELCOME	02 THE OTHER SIDE
03 QUADRI QUADRA	04 STONE ROAD
05 NICE COLORS	06 MORE COLORS
07 REAL FUN	08 PINK AND PINK
09 GREEN PATH	10 BAD DIRECTION
11 DONT PANIC	12 COLORMANIA
13 REFRESHMENT	14 FULL MOON
15 RUNNING BALLS	16 GREEN RIVER
17 TWO ISLANDS	18 MORE ISLANDS
19 TIMES CHANGE	20 OTHER THINGS
21 BE HONEST	22 BLUE N VIOLET
23 THREE PATHS	24 DANGEROUS
25 THE WANDERER	26 SECRET CHAMBER
27 FALCONS FLIGHT	28 BLUE ANGEL
29 FAR THUNDER	30 A SIMPLE ONE
31 BLUE VELVET	32 PARADISE I
33 CLASSIC ART	67 HIGH SPEED
68 ALEXANDRIA	69 RUNNING TEARS
70 HER RAINBOW	71 WALK IN CREAM
72 TOUCH HER	73 SHADOWLAND
74 JACK IN BAG	75 VITAMIN C
76 STUNT BALL	77 MIRRORLAND
78 ACE QUEST	79 BOA BOA BOA
80 DA DA DA	81 HAUNTED HOUSE
82 THE SECRETS	83 SMILING JOKE
84 CHILDREN GO	85 IT IS ATLANTIS
86 ON THE ROAD	87 BLUE IS FIRST
88 WOLFS MOON	89 WILD CHINA
90 ITS LOGICAL	91 SHE COMPARES
92 BIG MOUNTAINS	93 TOMORROW
94 TELEPORTER JAM	95 LEVER SUNLIGHT
96 NEW EXODUS	97 THE PEACEPIPE
98 FINAL SURPRISE	99 WHITE MIAMI

Für den Editor: **THE FINAL CUT**

THE LOST VIKINGS

Level Codes

1 **STRT**	2 **GR8T**
3 **TLPT**	4 **GRND**
5 **LLM0**	6 **FLOT**
7 **TRSS**	8 **PRHS**
9 **CVRN**	10 **BBLS**
11 **VLCN**	12 **QCKS**
13 **PHR0**	14 **C1R0**
15 **SPKS**	16 **JMNN**
17 **TTRS**	18 **JLLY**
19 **PLNG**	20 **BTRY**
21 **JNKR**	22 **CBLT**
23 **H0PP**	24 **SMRT**
25 **V8TR**	26 **NFL8**
27 **WKYY**	28 **CMB0**
29 **8BLL**	30 **TRDR**
31 **FNTM**	32 **WRLR**
33 **TRPD**	34 **TFFF**
35 **FRGT**	36 **4RN4**
37 **MSTR**	

MAGIC POCKET

Level codes

5 - **7766**	10 - **1960**
15 - **1786**	20 - **3123**
25 - **1286**	26 - **6067**
27 - **5139**	

OH NO! MORE LEMMINGS

Levels auslassen

SLAMRACING als Paßwort eingeben. Sobald die Lemmings erscheinen, einfach '5' drücken, um die nächsten fünf Levels zu überspringen..

PINBALL DREAMS

Höhere Punktzahl

Die Graveyard Option auswählen. Sollte es Dir gelingen, den Ball achtmal in der Vertiefung des Tisches zu treffen, wirst Du 80000000 Punkte machen.

POOLS OF RADIANCE

Haufenweise Gegenstände erhalten

Um soviele Kopien eines Gegenstandes wie möglich zu erhalten, einfach folgendes tun:
A) Einen Charakter erschaffen
B) Speichere ein "Saved" Spiel ein und übertrage die Güter, die der neue Charakter haben soll.
C) Beseitige den neuen Charakter
D) Ihn oder sie wieder laden
E) Die Gegenstände übertragen
F) Den Charakter fallen lassen
G) Lade ihn wieder und wiederhole das Verfahren

POPULOUS 2

Volle Energie

Gehen Sie in das Menu **'Create Your Deity'**, laden Sie Ihren Charakter und geben Sie als Paßwort folgende Buchstabenkombination ein:

DKNPJAEEMEJMNMFAFDOD

Dann begeben Sie sich in das **Conquest Menu**, tippen den Namen des zuletzt gespielten Levels ein, und siehe da, schon haben Sie die volle Energie (nicht das Mana) für alle Katastrophen der jeweiligen Welt.

Maximale Kraft

Um einen Gott mit maximaler Kraft zu erhalten, folgenden Code auf dem 'Deity-entry' Bild, eingeben. Damit erhätlst Du acht Blitzschläge, die Du jedesmal benützen kannst.

KOPOJAEEMEJMNMFAMEOM

PRINCE OF PERSIA

Cheat Mode eingeben

Sobald das Spiel anfängt, folgendes eintippen: Prince YIPPEEYAHOO [Enter], um den Cheat Mode zu aktivieren. Solltet Ihr eine andere Version dieses Spieles haben, die diesen Cheat nicht akzeptiert, nicht verzagen; gib diesen Code ein: Prince MAKINT [Enter] .

SHIFT B -Dunkelheit
SHIFT C - Botschaft
SHIFT H -Ausblick Bildschirm links
SHIFT I - Bildschirm wird umgedreht
SHIFT K -Gegner töten
SHIFT L - Level auslassen
SHIFT N - Den unteren Bildschirm ersehen
SHIFT R - Gegenwärtige Zimmernummer zeigen
SHIFT S - Befreit den Schatten
SHIFT T -Extra Gesundheitspunkt
SHIFT U - Oberen Bildschirm ersehen
SHIFT W - Schweben
Alt + N -Auf den nächsten Level springen
+/- Vermindert/erhöht verbleibende Zeit
R - Erneuert Leben nach dem Sterben
F1 - Schaltet Zeitlupen Motion on/off
F2 - Zeigt Position auf der x Achse
F3 - Den Spieler ein-oder ausschalten
F4 - Schaltet des horizontale Gitter on/off

Mit dem Joystick:
Cursor links -Bewegt Dich um einen Bildelement nach links
Cursor rechts- Bewegt Dich um einen Bildelement nach rechts
Page unten - Bewegt sich einen halben Schritt nach rechts
End - Bewegt sich einen halben Schritt nach links

PUSH OVER

Level codes

50 - **2204**	60 - **17470**
70 - **19071**	80 - **29439**
90 - **28159**	95 - **08703**
96 - **09215**	97 - **10239**
98 - **09727**	99 - **44543**

RISKY WOODS

Cheat Mode eingeben

Auf dem Titelbildschirm QWERTYUIOP eintippen, um folgendes zu erhalten:
(F1) Erneuert verlorene Energie
(F2) Vermehrt Geld
(F3) Vermehrt Zeit
(F4) Springt auf den nächsten Level

SYNDICATE

Extra Team-Mitglieder und Geld. Zeit ändern. Super Agenten.

Trage Deinen Namen als ROB A BANK ein und Du erhältst $100 000 000. Wenn Du WATCH THE CLOCK eingibst, vergeht Deine Zeit schneller. Wenn Du NUK THEM eingibst, werden alle Deine toten Agenten, mit kompletter Gesundheit wieder hergestellt. Schließlich, wenn Du COOPER TEAM als Deinen Gesellschaftsnamen eingibst, wirst Du mit einem Team der besten Kämpfer belohnt.

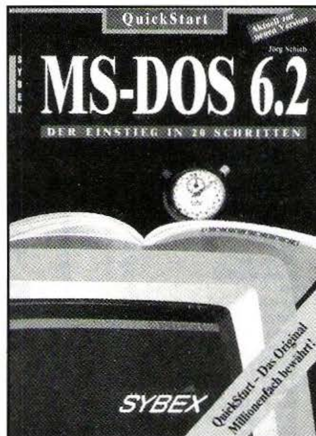
WING COMMANDER I UND II UND WING COMMANDER SPECIAL OPERATIONS

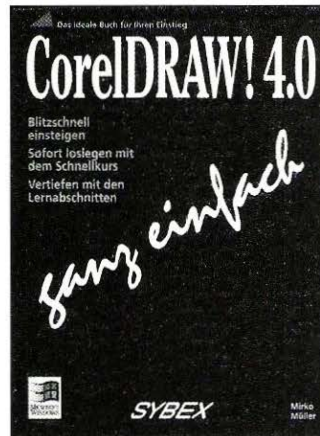
Volle Schilde

Um volle Schilde zu erhalten, folgendes eintippen
WC1 Origin -k für Wing Commander 1 I
WC2 Origin -k für Wing Commander 2
SO Origin -k für spezielle Unternehmen

Wenn Du Alt und Delete gleichzeitig betätigst, wirst Du alles auf dem Bildschirm in die Luft jagen. Tu es nicht, wenn nichts auf dem Bildschirm ist.











Quickstart MS-DOS 6.2

Zu kaum einem anderen Stück Software wurde jemals soviel geschrieben wie zu dem Betriebssystem von Microsoft. Noch vor dem jeweiligen Erscheinungsdatum einer neuen DOS-Version findet man meterweise Zweitliteratur im Buchladen, die dem Anwender einen völlig neuen Zugang zur Thematik verspricht. Zu den lesenswerten Vertretern dieser Buchgattung gehört sicherlich Quickstart MS-DOS 6.2, das vor allem Anfänger gut an das Betriebssystem heranführt. Ohne erhobenen Zeigefinger gelingt es Jörg Schieb, selbst blutigen Laien die wichtigsten Befehle zu erklären. Warum so sinnvolle Programme wie Interlink oder MSD im Buch keine Erwähnung finden, weiß wohl nur der Autor - wirklich ärgerlich ist aber vor allem das lückenhafte Stichwortverzeichnis. Um lediglich eine Einführung zu erhalten, ist das Quickstart-Manual erste Wahl, die Originalhandbücher kann es aber nicht ersetzen.

Jörg Schieb
Quickstart MS-DOS 6.2
Sybex
160 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-5654-6

CorelDRAW! 4.0 ganz einfach

Der Buchtitel läßt auf einen Schnelleinstieg für Anfänger schließen, auf den 300 Seiten findet sich aber weitaus mehr: neben den Pflichtübungen wie Installation und Tastaturbelegungen werden auf verständliche Weise sämtliche Details aller Programme des Grafikpaketes erläutert. Mit Hilfe zahlreicher Diagramme und Beispielgrafiken wird Einsteigern und Fortgeschrittenen die Wirkung der verschiedenen Werkzeuge veranschaulicht. Der 40-seitige Schnellkurs erklärt Anfängern neben den einfachsten Malwerkzeugen sogar die Bedienung von Windows, auf den folgenden Seiten wird das Grundwissen schrittweise vertieft, bis der Anwender schließlich anspruchsvolle Animationen und Präsentationen selbst erstellen kann. Trotz der vorbildlichen Inhaltsverzeichnisse und Randbemerkungen ist das Buch keinesfalls als Referenzhandbuch für Profis geeignet, da es etwas an Tiefe mangelt.

Mirko Müller
CorelDRAW! 4.0 ganz einfach
Sybex
316 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-1022-8

Visual Basic

Der "Programmierkurs für DOS und Windows" ist mit über 400 Seiten auf den ersten Blick ziemlich umfangreich ausgefallen, da aber knapp die Hälfte auf die Erklärung der Compileroberfläche und der Programmportierung entfallen, bleibt für den Programmierkurs nicht mehr viel übrig. Der Einstieg fällt denn auch etwas stürmisch aus und erweist sich nicht als auffallend lehrreich - als Ergänzung zu den Originalhandbüchern bietet sich das Buch aber durchaus an. Der Autor präsentiert zwar vorbildlich programmierte Beispielanwendungen und propagiert einen sehr sauberen Stil, für die ersten Schritte wäre eine Trial & Error-Methode aber sicherlich erfolgversprechender. Blutige Anfänger sollten daher besser auf leichtere Kost setzen, für fortgeschrittenere Programmierer ist das Buch mit den darin vorgestellten Programmiertechniken aber durchaus interessant.

Andreas Maslo
Visual Basic
Sybex
432 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-8155-7037-9

Das Sierra Online Buch II

Der zweite Band mit Komplettlösungen zu sechs der bekanntesten Sierra-Adventures behandelt die Abenteuerspiele Freddy Pharkas, King's Quest VI, Quest for Glory III, Laura Bow II, Eco Quest II und schließlich Space Quest V. Auf unterhaltsame Weise wird der Weg des jeweiligen Helden durch das Spiel geschildert und dabei nebenbei die Lösung an den Leser weitergegeben. Für die ganz Eiligen findet sich stets noch eine Schritt-für-Schritt-Lösung, die auf Erklärungen und Ausschmückungen völlig verzichtet. Für Freddy Pharkas und King's Quest wurde zusätzlich noch eine ganz andere Form angewandt: Das Troubleshooting. Nur für besonders knifflige Rätsel wird die Lösung angedeutet oder verraten, was dem Spielspaß sicherlich sehr sehr förderlich ist. Auf der beiliegenden Demo-CD finden sich nur sehr wenige spielbare Demos, meist handelt es sich um reine Dia-Shows zukünftiger Spiele.

Carsten Borgmeier
Das Sierra Online Buch II
Sybex
335 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-0083-4





Colour Hintbook

Space Quest V
Day of the Tentacle
Der Patrizier
Eishockey Manager

Die Colour Hintbooks von Sybex zeichnen sich durch äußerst umfangreiche Ausstattung aus. Die beiden Lösungsbücher bieten mehrere Komplettlösungen, detaillierte Landkarten, Inventarlisten, Hintergrundinformationen und Kurzbeschreibungen der Vorgängerversionen. Bei der Lösung zu Space Quest V scheint der "Spiele-Guru" Carsten Borgmeier einen schwächeren Tag erwischt zu haben, ansonsten läßt sich an den Hintbooks nicht mäkeln. Die Hintbooks zu Patrizier und dem Eishockey-Manager präsentieren sich eher als ein erweitertes Handbuch denn als ein Hinweisbuch, nur wenige erfolgversprechende Strategien werden vorgestellt und die farbigen Bildschirmfotos beanspruchen auffallend viel Platz.

Sharebert's Software Hits

Guten Appetit!
Rockford für Wind. 3.1
Werbespiele

Wie bei Shareware üblich, erfährt sie die ihr zustehende Würdigung wohl nur in den Händen interessierter Anwender. So decken die sechs Programme von "Guten Appetit!" zwar ein weites Spektrum ab, ob aber Programme für Kochrezeptverwaltung, Bierbrauen, Ernährungsanalyse oder Zusatzstoffverwaltung (z.B. E110) für die Anwender praktikabel sind, sei dahingestellt. Ebenfalls nur für die Sammler ist "Rockford für Windows 3.1", mit dem man Visiten- oder Einladungskarten erstellen kann. Adressetiketten lassen sich leider nicht erstellen, auch läßt sich nur eine Schriftart pro Zeile verwenden. "Werbespiele" präsentiert die durchwegs guten Spiele Bifi Snack Zone, Das Erbe, LBS-Spiel, Sony-Game und Telekommando, die auf anderen Wegen aber weitaus günstiger zu haben sind.

Carsten Borgmeier
Rainer Babiel
Reiner Osenberg
Michael Ortlepp
Colour Hintbook
Sybex
110 Seiten
jeweils DM 14,80

Daniel Sillescu
Guten Appetit!
DM 19,80
Rockford für Windows 3.1
DM 19,80
Werbespiele
DM 29,80
Sybex
jeweils 60 Seiten

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control



1



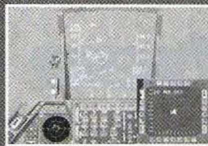
1	(1)	**Flight Simulator 5.0**	Microsoft/5. Monat
2	(4)	**Anstoß**	Microsoft/2. Monat
3	(18)	**Aufschwung Ost**	Sunflowers/2. Monat
4	(–)	**Sam & Max**	LucasArts/1. Monat
5	(3)	**Privateer**	Origin/5. Monat
6	(2)	**T.F.X**	Ocean/3. Monat
7	(5)	**Maniac Mansion 2**	LucasArts/7. Monat
8	(9)	**X-Wing**	LucasArts/12. Monat
9	(-)	**SimCity 2000**	Maxis/1. Monat
10	(7)	**Jurassic Park**	Ocean/3. Monat
11	(8)	**Aces over Europe**	MicroProse/3. Monat
12	(12)	**Indy Car Racing**	Virgin/2. Monat
13	(6)	**Elite II - The Frontier**	Gametek/4. Monat
14	(10)	**Syndicate**	Electronic Arts/8. Monat
15	(11)	**Pirates! Gold**	MicroProse/4. Monat
16	(13)	**Lands of Lore**	Virgin/6. Monat
17	(14)	**The Lost Vikings**	Interplay/6. Monat
18	(20)	**Terminator Rampage**	Bethesda Softworks/2. Monat
19	(15)	**Prince of Persia**	Broderbund/7. Monat
20	(16)	**Pinball Dreams**	21th Century/7. Monat

CD-ROM

1 (1) Rebel Assault
LucasArts
3. Monat



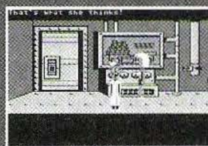
2 (8) Strike Commander
Origin
2. Monat



3 (4) The 7th Quest
Virgin
7. Monat



4 (2) Maniac Mansion 2
LucasArts
7. Monat



5 (3) Dune
Virgin
7. Monat



6 (-) Comanche
NovaLogic
1. Monat



7 (5) Der Patrizier
Ascon
10. Monat



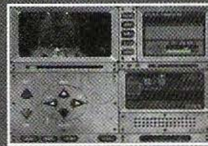
8 (7) King's Quest VI
Sierra
10. Monat



9 (9) Dracula Unleashed
Mindscape
3. Monat



10 (-) Iron Helix
MicroProse
1. Monat



Ein guter Bekannter hat heute Geburtstag und Sie haben keine Zeit mehr, eine Glückwunschkarte zu kaufen? Für PC-Benutzer mit Drucker kein Problem! Entwerfen Sie doch einfach eine eigene Karte. Die beiden hier vorgestellten Applikationen sind genau darauf spezialisiert.

Print Shop Deluxe vs. Card Shop Plus!

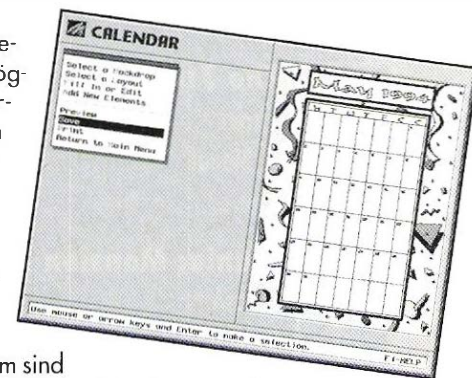
Mit freundlichen Grüßen!

Ein Farbdrucker kostet schon lange nicht mehr die Welt. Preiswerte Modelle, wie der Deskjet 550 C von Hewlett Packard, sind teilweise schon unter 1000,- DM zu bekommen. Für Unentschlossene, die sich zwar für solch einen Drucker interessieren, aber nicht so recht wissen, wie sie das Gerät dann sinnvoll einsetzen können, hätten wir zwei interessante Programme vorzustellen: Print Shop und Cord Shop. In weniger als zehn Minuten können Sie mit beiden Programmen individuelle Grußkarten, Aushänge, Briefköpfe und vieles mehr entwerfen und auf Papier bringen.

Print Shop Deluxe

Der Print Shop von der Firma Broderbund hat schon Tradition. Das Grußkartenprogramm gehörte seinerzeit auf dem C64 zu den absoluten Knüllern. Die PC Deluxe-Version läuft mit einer eigenen grafischen Oberfläche unter DOS. Mit der Maus wählen Sie aus dem Hauptmenü, welche Art von Dokument Sie bearbeiten wollen: Angeboten werden Grußkarten, Schilder, Banner, Briefköpfe und Kalenderblätter. Für sein Objekt wählt der Benutzer zunächst einen Hintergrund. An-schließend gilt es, ein grundlegendes Seitenlayout festzulegen, in dem bereits von vornherein definiert wird, an welcher Stelle auf der Karte bzw. dem Schild Text oder Grafiken erscheinen werden. Nach dem Eintippen eines Grußwortes kann dann auch gleich die Druckausgabe gestartet werden. Die Qualität des Ausdrucks hängt dann ausschließlich vom verwendeten Drucker ab.

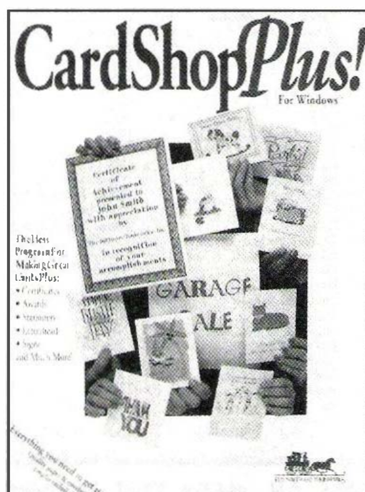
Wer bisher nur die C64-Version des Print Shop kannte, wird über die Möglichkeiten der PC-Version erstaunt sein: Zum einen können beliebige Bitmap-Grafiken aus anderen Anwendungen in den Print Shop importiert werden, sofern sie im EPS, CGM, PCX oder TIFF-Format vorliegen. Zum anderen wurden auch die Möglichkeiten der Zeichenformat-Änderungen auf ein hohes Niveau gebracht: Die dreißig mitgelieferten Vektor-Schriftarten lassen sich ohne Qualitätsverlust auf jede beliebige Größe ziehen, drehen und perspektivisch strecken. Außerdem sind auch professionelle Hüllkurvenveränderungen, wie beispielsweise aus Corel DRAW! bekannt, über wenige Mausklicks durchführbar. Wer nach Erweiterungen dürstet, kann schon bald auf mehrere Grafikpakete zugreifen, in denen nach Themengebieten geordnet (z.B. christliche, geschäftliche oder sportliche Motive), wiederum über hundert zusätzliche Farbbilder enthalten sind.





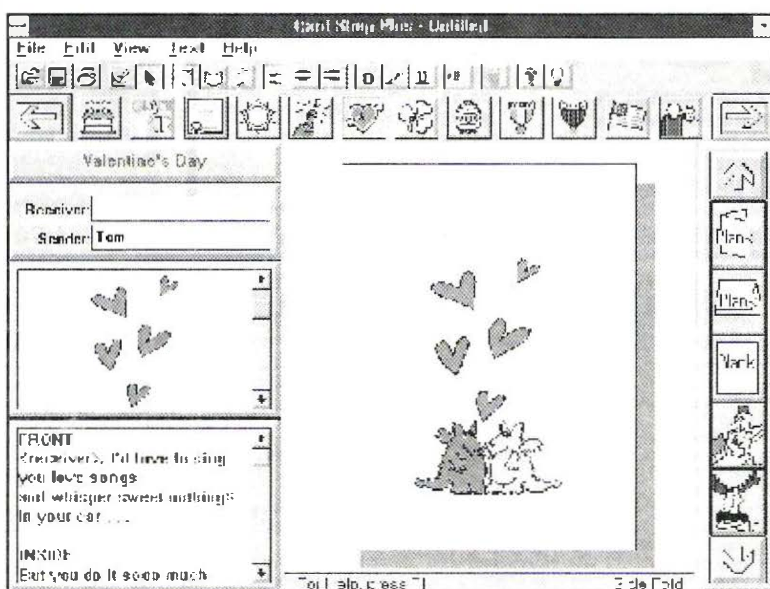






Card Shop Plus! for Windows

Mit dem Cord Shop Plus! von Software Toolworks erwirbt der Käufer eine echte Windows-Anwendung mit all den Vorteilen, die diese grafische Oberfläche mit sich bringt: Der auffälligste davon ist natürlich die Möglichkeit, jede beliebige True Type-Schrift aus Ihrem Windows-System auch im Cord Shop zu verwenden. Leider geht die Windows-Konformität nicht so weit, daß beliebige Texte und Bilder aus der Zwischenablage in ihr Dokument eingefügt werden können. Immerhin haben die Besitzer exotischer Druckermodelle aber den Vorteil, daß jeder von Windows unterstützte Drucker auch für den Card Shop eingesetzt werden kann. Eine Importfunktion für Bitmap-Grafiken sichert, wie beim Print Shop, die Offenheit für alle möglichen Grafiken. Von der Bedienung her bestehen keine großen Unterschiede zum Konkurrenzprogramm: Auch hier wird nach dem "What you see is what you get"-Prinzip direkt auf dem Blatt gearbeitet. Trotz der enormen Möglichkeiten des True Type-Konzeptes können eingegebene Texte nur sehr unspektakulär verändert werden. So ist es nicht möglich, Schriftzüge zu kippen, perspektivisch zu verzerren, zu schattieren oder Farbverläufe zu definieren. Lediglich





Ob faltbare Glückwunschkarten...

Änderungen der Schriftgröße und -farbe sind möglich.



...oder Liebeserklärungen: Mit Card Shop kein Problem!

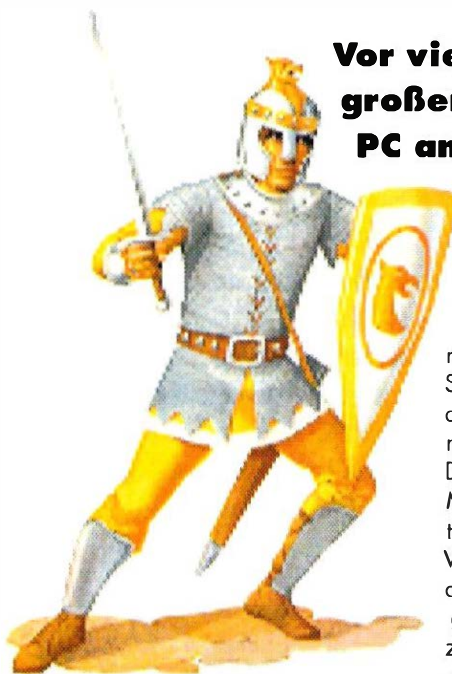
Der Funktionsumfang im Vergleich

	Print Shop Deluxe	*Card Shop Plus!*
Läuft unter	DOS	Windows 3.x
Hardware-Anforderungen	386 1 MB RAM VGA Maus	386 2 MB RAM VGA Maus
Anzahl der Schriften	30	Mitgeliefert: 20 Ansonsten: Unbegrenzt, da True Type-Unterstützung
Mitgelieferte Grafiken	ca. 300	ca. 400
Importfunktion für	EPS, TIFF, PCX, CGM	BMP, WMF
Einsatzgebiete	Grußkarten, Banner, Kalenderblätter, Briefköpfe, Hinweisschilder	Grußkarten, Urkunden, Briefköpfe, Hinweisschilder
Druckerunterstützung	Hewlett-Packard, LaserJet, PaintJet und DeskJet, Adobe Postscript, IBM, Canon, Epson, Sharp und Toshiba und Kompatible	Alle von Windows unterstützten Drucker
Sprache	englisch	englisch
Dokumentation	englisch	englisch
Hersteller	Electronic Arts	The Software Toolworks

Archon Ultra

Schachmatt

Vor vielen Jahren war das Spiel Archon einer der ganz großen Knüller auf dem C64. Erst jetzt erscheint eine dem PC angemessene Umsetzung, die mit einigen Erweiterungen des Spielprinzips aufwarten kann.



Obwohl Archon Ultra auf den ersten Blick wie ein grafisch aufgewertetes Schachspiel aussieht, sind die Spielregeln doch sehr verschieden. Die Spielfiguren können entsprechend ihrer Reichweite frei über das Spielbrett bewegt werden, ohne die beim Schachspiel üblichen Beschränkungen auf Gerade oder Diagonale. Auch Schlüsselfiguren wie den König sucht man vergebens. So gibt es auch kein "Schach-Matt"; das Spiel ist erst gewonnen, wenn alle gegnerischen Spielfiguren geschmissen wurden oder die fünf Power-Points mit einer Farbe besetzt sind. Diese Points finden sich in der Mitte der Ränder und im Zentrum des 9*9-Spielfeldes. Während beim Schach ein Feld automatisch der Spielfigur gehört, die zuletzt darauf gezogen ist, wird bei Archon um dieses Feld gekämpft.

Kämpferisch

Und hier liegt auch der eigentliche Clou des Spiels: fast jede der Spielfiguren hat unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen sie sich gegen den Angreifer zur Wehr setzen kann, sogar die einander entsprechenden Figuren der zwei Seiten unterscheiden sich. Die Kämpfe um die Spielfelder finden in einer gesonderten Umgebung statt. Mit Maus oder Joystick werden die Spielfiguren frei bewegt und deren Waffen abgefeuert. Da jede der einzelnen Spielfiguren einige Übung verlangt, um sie zu beherrschen, stellt sich vor allem bei Neulingen schnell Frust ein, vor allem da der Computergegner natürlich keine Schwierigkeiten mit der Steuerung hat. Auch die zahlreichen Möglichkeiten, die eigene Spielstärke oder die des Computers zu beeinflussen, können hier nicht helfen, da wegfallende Steuerungsmöglichkeiten die Vorteile der leichteren Bedienung wieder zunichte machen.



Nicht überzeugend

Archon Ultra kann gegen den Computer oder eine zweite Person gespielt werden, auch über ein Modem ist ein flüssiges Spiel möglich. Die dazu nötigen DOS-Kommandos sind allerdings nicht sehr benutzerfreundlich, auch die vielen Menüpunkte verwirren eher, als daß sie dem Spieler sinnvolle Optionen bieten. Das Spiel verlangt 2 MB RAM und einen 386er; zusammen mit dem verwendeten DOS-Extender, der fast alles außer sich selbst lahmlegt, läßt das auf ein Feuerwerk an Grafik und Sound hoffen. Die Grafik ist für ein Spiel dieser Art aber eher unteres Mittelmaß, die grobe Auflösung und die detaillosen Spielfiguren können kaum überzeugen. Auch die Animationen sind nicht sehr flüssig und scheinen aus insgesamt nur acht Einzelbildern zu bestehen. Klangliche Unterma-

Spielregeln

Das Ziel des Spiels ist, alle fünf Power-Points zu besetzen oder alle gegnerischen Spielfiguren zu schlagen. Zieht man einen Spielstein auf ein Feld, das bereits vom Gegner besetzt ist, gelangt man in den Kampfmodus. Dort treten die beiden gegnerischen Figuren gegeneinander an, wobei man versuchen muß, den jeweils anderen mit seinen Waffen zu schwächen oder ihn auf schädlichen Untergrund (Lava, Wasser u.ä.) zu locken. Die Art des Untergrunds und auch die Kraft der Figuren bestimmt sich aus der Farbe des Spielfeldquadrates, um das gekämpft wird. Neben den weißen und schwarzen Quadraten gibt es auch Quadrate wechselnder Farbe: sie schwankt zyklisch zwischen Weiß und Schwarz. Wird auf einem Power-Point gekämpft, findet sich auf der Kampffläche ein Gebiet, in dem sich verwundete Figuren heilen lassen können. Der oder die Besiegten verschwinden aus dem Spiel und können nur noch durch den Revive-Zauberspruch zurückgeholt werden.



In der schwächsten Spielstufe macht der Banshee dem Computer die Hölle heiß.

Die Figuren

Jede Seite besitzt 18 Spielfiguren, insgesamt gibt es 16 unterschiedliche Typen. Lediglich die "Bauern" jeder Seite ähneln sich in Spielstärke und Bedienung. Auf dem Spielfeld unterscheiden sich die Steine lediglich in den Reichweiten, im Kampfmodus kommen noch andere Punkte hinzu: Bei der Art der Fortbewegung ist zwischen Fliegen, Kriechen/Schwimmen und Laufen zu unterscheiden, weiterhin hat jeder Figurentyp zwei spezielle Fähigkeiten. Meist sind dies je eine Offensiv- und eine Defensivwaffe, es gibt aber auch Figuren, die mit zwei Fortbewegungsarten aus der Reichweite des Gegners flüchten können. Die Typen der Offensivwaffen sind zahlreich, es gibt Raketen, Lenkraketen und zielsuchende Raketen, außerdem Gebietswaffen wie Blitze und Erdbeben.



lung läßt sich nur mittels einer Original-Soundblaster oder einer Gravis Ultrasound im Native Mode genießen, andere Karten ließen sich nicht zur Zusammenarbeit bewegen.

Fazit

Wer jemals in den Genuß kam, Archon auf dem C64 zu spielen, wird von dieser Umsetzung enttäuscht sein. Trotz der relativ hohen Anforderungen an den Rechner ist das Spiel langsamer als das Original, durch das "3D-Schema" ist die genaue Position vor allem der fliegenden Gegner kaum zu bestimmen und auch andere Neuerungen wenden sich von der Idee des ehemals genial einfachen Spiels ab. SSI ist zwar nicht soweit gegangen, den Archon-Mythos zu zerstören - vor allem der Zwei-Spieler-Modus macht nach wie vor großen Spaß - trotzdem hätte man einiges mehr erwarten können.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

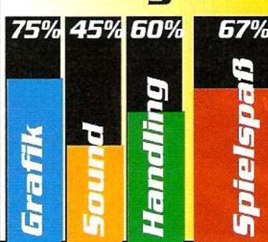
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Modem-Option

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

RANKING



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Pinball Fantasies

Hochaufgelöste Illusion



Endlich brauchen Sie als PC-User nicht mehr neidisch auf die Flipper-Phantasterei der Amiga-Besitzer blicken. Denn mit der DOS-Konvertierung des Pinball Dreams-Nachfolgers verkümmert nun auch das letzte Privileg der Spielcomputer.

Können Sie sich noch an die Zeit zurückerinnern, als gute Flippersimulationen so selten waren wie ein Wolkenbruch in der Sahara? Vor gar nicht allzu langer Zeit boten die wenigen PC-Flipper ein eher trauriges Bild. Doch seit einem halben Jahr überschlagen sich die Ereignisse und in schöner Regelmäßigkeit erscheint ein Top-Titel nach dem anderen. Den Auftakt machten damals die Künstler der 21st Century Entertainment, die mit ihren Pinball Dreams die müden Flipperprogramme der Vorzeit ablösten. Aber der Ruhm war nur von kurzer Dauer. Denn spätestens seit dem Shareware-Knüller Android machen die Pinball Dreams nur noch durch ihren unverschämten Kopierschutz von sich reden.
Rampen, Sink Holes und Multi Balls: die neuen Programme bieten alles, was das Herz begehrt. Alles? Nein, nicht ganz. Denn über die normale VGA-Auflösung hat es bisher noch kein Flipperspiel geschafft.

State of the Art

Diese Lücke hat man wohl auch bei 21st Century erkannt. Mit den PC Pinball Fantasies wird in dem Genre erstmals die Grenze von 320 x 200 Bildpunkten überschritten und der Standard in Sachen Flippersimulation in neue Dimensionen geschraubt. Die makellos scrollenden Super VGA-Tables stellen eine wahre Augenfreude dar. Doch damit nicht genug. Schwammige Ballkontrolle und unplausible Ballbewegungen waren bislang die Spaßbremse aller gängigen Flippersimulationen. Aber auch das Handling der Pinball Fantasies bricht sämtliche Rekorde. Nie war das direkte Anspielen bestimmter Ziele so präzise möglich wie jetzt. Damit ist der Glücksspiel-Faktor endlich auf ein Minimum geschrumpft. Denn schon nach ein paar Eingewöhnungsbällen können Sie Ihrer Flipper-Phantasie freien Lauf lassen.

Ohrenfreuden

Ein weiteres Manko bei PC-Flippern war bislang der Sound. Die Pinball Dreams ließen sich mit Musik und Effekten nur noch auf einem schnellen 486er Rechner spielen. Besitzer langsamer 386er mußten die Sounds deaktivieren, um einigermaßen realistische Ballgeschwindigkeiten zu erhalten. Noch schlimmer verhielt es sich beim Silverball-Flipper. Hier konnte nur die Klangausgabe der Gravis UltraSound überzeugen. AdLib wurde erst gar nicht unterstützt und SoundBlaster-Freunde wunderten sich über den seltsamen Krach, der Ihnen aus den Boxen entgegenschallte. Solche Probleme gibt es bei den Pinball Fantasies nicht mehr. Egal, ob Sie eine AdLib oder SoundBlaster-Karte in Ihrem PC stecken haben. Sie werden von den gebotenen Ohrenfreuden begeistert sein. Und das ohne den geringsten Geschwindigkeitsverlust. Toll!

Thomas Brenner ■

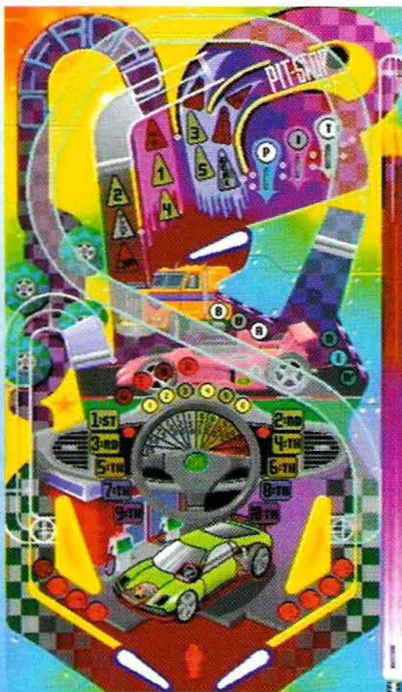
Billion Dollar Show

How about a brand new car? Die Super-Boni laden zum Träumen ein. Wenn der Preis stimmt. Alle Glücksrad- und Der-Preis-ist-heiß-Fans werden begeistert sein. Trotzdem ist dieser Table der schwächste im Quartett.



Speed Devils

Der ultimative Flipper für alle Motorsport-Freaks. Selbst Manta-Manni staunt bei diesem hochtourigen Ball-Spektakel. Auf die Rampen und die Off Road-Strecke kommt man nur mit ultragenauem Timing.



Party Land

Diesen Table konnten Sie seit der letzten Ausgabe schon ausgiebig probespielen. Ein dritter Flipper und zahlreiche Extra-Boni machen Party Land zum uneingeschränkten Redaktions-Liebling.



Statement



Sicher haben Sie es schon bemerkt, ich liebe Pinball Fantasies. Bei dieser Flippersimulation ist einfach alles phantastisch. Die Grafik, der Sound, das Handling. Aber etwas fehlt doch. Bei keinem der vier gebotenen Tables gibt es Multiballs. Diese Variante hätte den Fantasies noch die Pinball-Krone aufgesetzt. Aber die vielen Rampen und Sink-Holes können über vieles hinwegtrösten. So kann man nach der ersten durchspielten Pinball Fantasies-Nacht nur zu einem Ergebnis kommen: Dieser Flipper ist das Beste, was bislang für den PC erhältlich ist!

Stones 'n' Bones

Da kommt Gruselstimmung auf. Düstere Brunnenmonster und andere Scheußlichkeiten begegnen Ihnen bei diesem Horror-Flipper. Stones 'n' Bones ähnelt ein wenig dem Nightmare Table des Vorgängers Pinball Dreams.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM 560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Super VGA-Grafik in 256 Farben

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
21st Century

RANKING



Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Fury of the Furries

Wollknäuel

Actiongeladene Jump & Runs sind ja auf dem PC nicht gerade reichlich vertreten. Umso mehr freut es natürlich, wenn ein besonders gelungener Vertreter dieses beliebten Genres endlich auftaucht.

Die Tinies sind pelzige, kugelförmige Wesen, die eine verblüffende Ähnlichkeit mit den Stofftieren aufweisen, die eine Zeit lang auf jedem Armaturenbrett zu finden waren. Sie haben allerdings einen recht merkwürdigen Sinn für Humor - einen schlechten, würden manche sagen. Als aufständische Tinies ein Testraumschiff auf ihrem Heimatplaneten "Sklumph" entwenden, war klar, daß das schlimme Ende nicht lange auf sich warten lassen würde. Die haarigen Piraten zogen mit dem Vorhaben los, auf der Erde einzufallen, um überall Unfrieden zu stiften. Doch sie stellten sich leider viel zu ungeschickt an, um nennenswerte Aufmerksamkeit zu erregen.

Inzwischen sind sie allerdings wieder auf dem Rückweg von ihrer bewegten Reise zur Erde. Während die Rebellen in der Fremde weilten, rief der König die Weisen des Landes zusammen. Sie bauten eine Maschine, die die Tinies in friedliebendere Geschöpfe verwandelt. Schnell wurde jeder einer derartigen Behandlung unterzogen. Das war natürlich nicht nach jedermanns Geschmack und bald war eine Revolte im Gange. Den neuen Chef plagte aber offensichtlich Verfolgungswahn und er ließ eine riesige Maschine bauen, die alle anderen Tinies in willenlose Wesen oder böse Tiere verwandelte. Alle? Nein - ein kleines Häuflein wahrer Helden macht sich nun auf den Weg,



Noch kann unser Furrie lachen, aber schon sehr bald kommt hier die Sache ins Rollen.

um der Schreckensherrschaft ein Ende zu bereiten. Als Hilfsmittel verfügen sie über drei magische Ringe, die ihnen ermöglichen, bestimmte Fähigkeiten anzunehmen, die sich durch einen Farbwechsel bemerkbar machen. Im blauen Zustand kann er schwimmen und tauchen, in Gelb kann er Feuerbälle werfen, als Grüner ist er in der Lage, spinnentechnisch Seile zu werfen und im roten Dress kann er Objekte in der Umgebung verspeisen. Ihre Aufgabe ist es, die Tinies mit viel Reaktion und Grips durch Hunderte von Ebenen zu geleiten. Der Böse ließ zu seinem Schutz überall Farbfelder errichten. Diese Felder sind Energiestrahlen, die dazu dienen, die Tinies vom Mißbrauch ihrer Macht abzuhalten.

Sie müssen jetzt den mit drei Ringen bewaffneten Tiny bei der Erfüllung seiner Aufgabe - Rettung des Königs und Sturz des Bösen - begleiten. Da das Spiel mehr als 100 Ebenen enthält, werden Sie damit einige Zeit lang beschäftigt sein.



Keine Langweile



Da die Furries recht agil sind, kommt bei ihnen natürlich besonders schnell Langeweile auf. Hier sind nur einige der Grimassen, die sie auf Lager haben, wenn Sie sie zu lange vernachlässigen.

Überall im Spiel sind zahlreiche Bonusfenster versteckt. Mit etwas Geduld und Köpfchen kann man damit seine Punktezahl verbessern. Alle 20 Ebenen erwartet Sie eine Überraschung, über die ich mich hier allerdings gemeinerweise ausschweigen werde.

Fazit

Fury of the Furries ist ein Jump & Run, wie man es sich nur wünschen kann. Die zu lösenden Aufgaben verlangen Reaktion und Köpfchen. Oft ist es gar nicht so einfach herauszubekommen, mit welchem Tinie eine bestimmte Stelle zu meistern ist. Die Steuerung über die Tastatur klappt ausgezeichnet, die Grafik kann sich sehen lassen, einzig und allein die Musik könnte ein wenig besser sein.

Rainer Rosshirt ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
keine nennenswerten Besonderheiten

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Mindscape

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner



Reunion

Wiedervereinigung



Der Weltraum. Unendliche Weiten... In diesem altbekannten Spruch spiegelt sich der Trend der letzten Monate zu Action-Handelssimulationen im Weltall wieder. Für Liebhaber dieses Genres heißt es bei Reunion, dem neuesten Produkt aus dem Hause Grandslam, eigentlich nur "zugreifen".

Wir schreiben das Jahr 2048. Die Ozonschicht unserer Erde ist löchrig wie ein Schweizer Käse und das gesamte Ökosystem leidet mit. Wissenschaftler wie Politiker leisten in der Folgezeit Schwerstarbeit, die Schäden zu beheben und ein Chaos zu vermeiden. Mit Erfolg. Eine Zeit des Friedens beginnt, in der vor allem die Weltraumtechnik zu voller Blüte heranreift. 2575 begeben sich die ersten Pioniere auf die Suche nach neuen Welten. 14 Jahre später erreicht ein Notruf die Erde. Etwas Seltsames scheint Kurs auf unser Sonnensystem zu nehmen. Kurze Zeit darauf bricht das soziale Gefüge der Erdbevölkerung aus unersichtlichen Gründen völlig auseinander. Ein blutiger Bürgerkrieg folgt, der die Unterlegenen zwingt, sich in ein anderes Sonnensystem zu verkrümeln. Fünf Jahre später erreichen die Weltraumasylanten das Sternensystem "Amnesty" und lassen sich auf der "neuen Erde" nieder.

Und so wird's gemacht...

Als Oberhaupt der "Neuen Erde" untersteht Ihnen die Forschung, das Bauwesen, die Raumfahrt und das Heer. Von grundlegender Wichtigkeit ist die Bebauung des Planeten. Wind- und Atomkraftwerke liefern die nötige Energie, Häuser, Kirchen und Freizeitanlagen befriedigen das Verlangen der ständig wachsenden Bevölkerung nach Wohlstand und Zerstreuung, Farmen, Hospitale und Universitäten stillen Grundbedürfnisse.
Um die Wirtschaft anzutreiben und Arbeitsplätze zu schaffen, dürfen aber auch Industrien, Raumschiffhäfen und Handelszentren nicht fehlen. Besonders wichtig ist jedoch der Bergbau. Aktive Minen liefern die für Forschung und Konstruktion notwendigen Rohmaterialien, neuartige Erze, ohne die auf "Terra Nova" gar nichts läuft. Mit der Zeit präsentieren die Wissenschaftler neuartige Projekte, wie z.B. Satelliten, Laserkanonen oder Raumschiffe für die Erschließung diverser anderer Planeten und deren Monde (Expansion ist vorteilhaft). Das Heer schließlich ist zur Wahrung des Friedens in den Kolonien zuständig.



Is there anybody out there?

Mit der Ausdehnung Ihrer Kolonie bleibt auch der Kontakt mit Außerirdischen nicht aus. Acht Rassen hausen in der mit Hyperspaceantrieben erreichbaren Umgebung, teils freundlich, teils feindlich gesinnt. Die benachbarte Spezies der "Jadeaner" beispielsweise pflegt eine enge Zusammenarbeit mit den Forscherteams der "Neuen Erde", die "Morgruls" hingegen sind möglichst schnell zu eliminieren, da in der Kolonie sonst bald kein Stein mehr auf dem anderen steht.
So hat der Präsident bald alle Hände voll zu tun, sein Imperium aufrechtzuerhalten, zu expandieren und schließlich sein Fernziel, die "Reunion" mit Mutter Erde, zu verwirklichen.

Marcus Islinger ■

SPECS & TECS

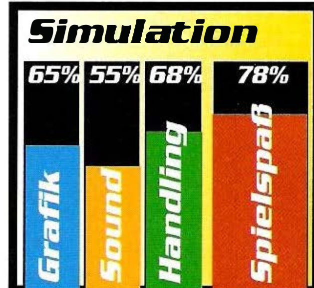
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Planetenkolonialisierungssimulation mit übergeordneter Handlung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Grandslam

RANKING

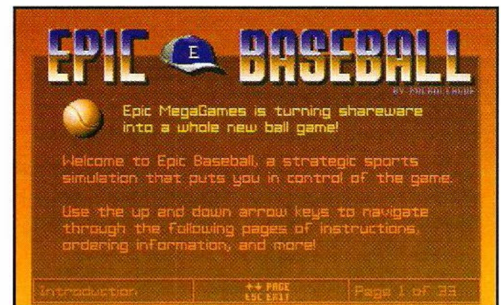


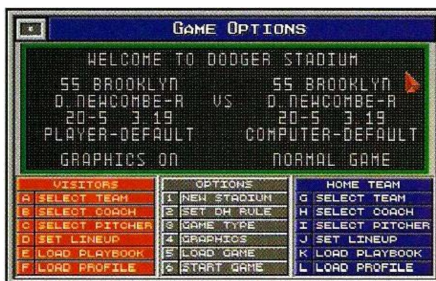
Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Epic Baseball

Treffer & Homerun!!

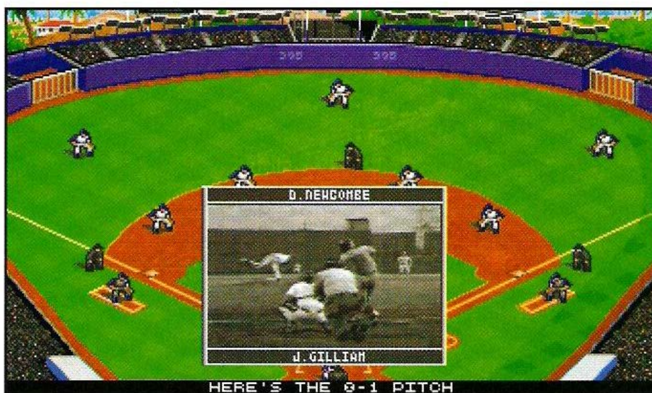
Der Macher des wohl sensationellsten Flippers, des berüchtigten EPIC Pinball, bringt ein ebenso faszinierendes Feldspiel als Computersimulation auf den Markt. Und die Freude ist groß - es handelt sich wieder um Shareware. Was vor kurzem noch undenkbar war, inzwischen jagt ein Spitzen-Vollwertprodukt das andere. Nun gut, DOOM kann der erste Platz am Sharewarehimmel nicht streitig gemacht werden! Aber lesen Sie doch selbst!





Wer will schon 3D-Kampfsimulationen mit Sportstrategiespielen im gleichen Topf sehen? So bietet EPIC-Baseball doch eher ein Spielvergnügen der gemütlicheren Art. Bei der Auswahl und Zusammenstellung des Teams, der Zuweisung der Positionen und dem Management des Vereins fließt nebenher maximal ein kühles "Budweiser"-Bier anstelle von Monsterblut. Ziel ist es, das eigene Team durch kluges Disponieren und gutes Spielen auf dem Feld an die Spitze zu führen. Fingerspitzengefühl und Risikobereitschaft sowie eine Portion Glück machen den erfolgreichen und dann auch gut bezahlten Coach aus. Nur wehe demjenigen, dem die nötigen Kenntnisse der Grundregeln dieses Nationalsports der Amerikaner fehlen. Der treue Anhänger des deutschen Fußballs braucht schon einige Zeit und Liebe, sich mit dieser neuen Umgebung vertraut zu machen. Bedauerlich ist auch, daß man in der Handlungsfähigkeit durch die Sharewarerestriktionen doch erheblich eingeschränkt wird und somit sein Talent nicht so ohne weiteres frei entfalten kann.

Das Programm an sich ist sehr übersichtlich und leicht mit Maus und Tastatur zu bedienen. Eingespielte digitalisierte Sequenzen während des Feldspieles, wie detaillierte und realistische Feldanimation, lockern das Strategiegefüge auf. Möglichkeiten der Wurf-/Schlaggestaltung per Tastaturcode sollte man sich schon einprägen, um nicht ständig in der Hilfefunktion nachlesen zu müssen. Zusammenfassend bleibt für den Sport- und Strategiefan eine anspruchsvolle Aufgabe zu lösen, deren Aufmachung auch bei herben Rückschlägen immer wieder zum Weitermachen animiert.



DüSI-Computer Software

Newcomer

Eine bisher unbekannte Firma stellt sich vor. Dem Spezialgebiet von Vokabeltrainer und Fakturierungen untreu geworden, zeigt DüSI, daß man auch in der Unterhaltungsbranche etwas zu bieten hat. DOT-Valley ist eine Umsetzung des altbekannten Boulder Dash, das seine Faszination bis heute nicht verloren hat. Selbst 286er mit EGA-Karten haben trotz Ganzseitenscrolling keine Geschwindigkeitsprobleme. Wer der NON STOP-Aktion entfliehen will und deswegen nicht gleich Schach bevorzugt, findet mit DOT Valley eine gute Kombination aus Denk- & Laufspiel.





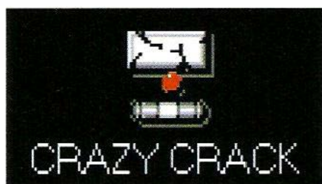
DOT Trouble

Etwas langsamer und fast ganz ohne Denken kommt man bei DOT Trouble aus. Das Ziel: alle Felder am Screen einmal umkreisen und die Bonusplättchen abräumen. 100%ig gewaltfrei und auf allen Rechnern mit VGA-Karte lauffähig. Als Vollversion kostet jedes Spiel nur 30.- DM. Vor vier Jahren bestimmt ein Hit, den heutigen Qualitätsvorgaben kaum noch gewachsen!

Arkanoid für Windows

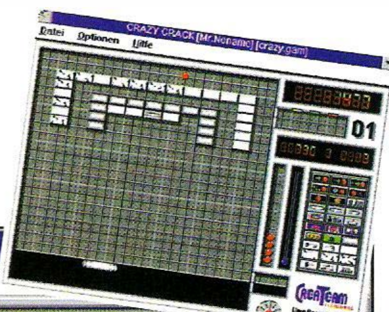
Kultklassiker

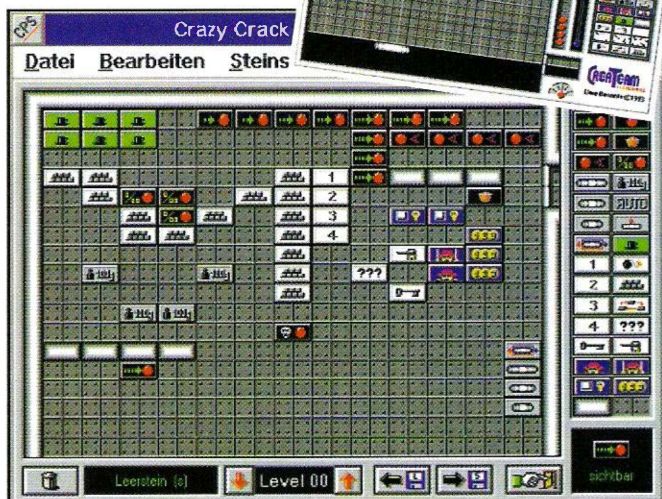
In der Reihe "Schau mir ins Fenster, Kleiner" können wir auch in diesem Monat wieder einen Leckerbissen vorstellen.



nennt sich eine Arkanoidvariante mit erweitertem Funktionsumfang und integriertem Leveleditor. Konnte sich manch einer schon vom Vorgänger kaum trennen, dürfte es nun noch schwerer werden, der Sucht zu entgehen. Das aufwendig und bestens animierte Programm verleitet unaufhörlich zum Spielen - und wenn der Chef das Arbeitszimmer betritt, gibt es eine Paniktaste, die hier sofort das Arbeiten an einem Sharewareartikel vorgaukelt. Zur Aufgabenstellung braucht man nicht mehr allzuviel zu sagen. Alle Steine sind auf die eine oder andere Art vom Spielfeld zu schlagen. Sonderfunktionen, die sich gelegentlich aufschnappen lassen, sind nicht immer zum absoluten Vorteil des Spielers gedacht. Über 30 Steinfunktionen, 200 fertige Level, optimale Soundkartenanbindung und der sagenhafte Preis der Vollversion von 49.- DM setzen dieses Programm mit an die Spitze der besten Sharewareprogramme für Windows. Die endlosen Gestaltungsmöglichkeiten im Leveleditor ermöglichen Eigenkreationen der ausgefallensten Art, die dann zu 100 Levels zusammengefaßt ein neues, komplettes Spiel ergeben können, an dem sich jeder Kollege die Zähne ausbeißt.

Als Voraussetzung für diesen Spielegenuß ist 1,2 MB Plattenspeicher, Windows 3.1 und ein 386er mit VGA-Karte unbedingt notwendig. Die Einschränkungen der Shareware sind lediglich die Rundenzahl (10) und der Sharewarestein, der bei Berührung eine Meldung zur Registrierung auslöst. Autoren solcher Software (CreaTeam Flensburg) sollte man nicht aus dem Auge verlieren !





Werbespiele

Spielend beeinflussen

Schon lange nichts Neues mehr sind Spiele mit versteckten Werbebotschaften. Von unauffälliger Marketinginformation bis hin zur unübersehbaren Werbemitteilung tummelt sich allerhand auf den Bildschirmen.

Als Klassiker und Vorreiter voll spielbarer Werbeprogramme gelten zweifelsohne BIFI Snack Zone, Karamalz Cup, Energie Manager oder Telekommando. Hoppla, das liegt nun schon sooo lange zurück, daß, guess who ..



ein zweites Werbespiel unters Volk bringt. Ja, erneut beginnt der Kampf gegen S.T.Ö.H.R, der skrupellosen Organisation der Kommunikationsgegner, die versucht, der Stiftung Umwelt 2000 den Garaus zu machen. Als Undercoveragent mogelt sich ein(e) Experte(in) ins Unternehmen, um den hervorgerufenen Schaden zu beheben. Einfach wird es nicht gerade, in die Chefetagen des Gegners vorzudringen - dazu braucht man schon etwas - NEIN, nicht Munition (dies ist ein Werbespiel), sondern Grips! Im Stil eines modernen Adventures hervorragend aufgezogen, zeigt der Spezialist der Programmierung von Werbespielen, ART Department, wieder einmal Qualität. Kinderleichte Bedienung, witzige Dialoge, kniffige Probleme und ansprechende Grafiken geben diesem Produkt den besonderen Reiz. Wäre dies doch der Schlager schlechthin, hätte man nicht ernsthafte Schwierigkeiten, an dieses Produkt ranzukommen! Doch speziell für diese Ausgabe der PC GAMES gab man sich bei der Telekom einen Ruck und für alle Interessierten — jetzt bei ASTAT MEDIA erhältlich!!! (Gegendarstellung: Dieses Adventure ist nicht in jedem Telekomladen käuflich zu erwerben, wie fälschlicherweise veröffentlicht, sondern höchstens zu bestimmten Anlässen gratis erhältlich.)

Bestes Werbespiel 4/94

BACKSTAGE

"Promotion" im Showbusiness. Alleiniges Ziel ist es, für ein lokales Konzert eine Eintrittskarte zu ergattern. Aber nicht irgendeine, sondern eine Backstagekarte, die die örtliche Radiostation verlost, inklusive einem Abendessen mit Leadsänger Alan X. Pose! Verlosen ist dabei vielleicht der falsche Begriff. Man braucht schon fundiertes Wissen, um alle Fragen korrekt und zügig beantworten zu können. Also heißt es im Vorfeld: Informationen sammeln - und das muß nun jeder selber in die Hand nehmen!



In den eigenen vier Wänden geht's los. Ausgang finden und mit dem Sparmadell eines Rolls Royce beim Sender vorbeitigern, um die Teilnahmebedingungen abzuholen. Dann die zu lösenden Fragen studieren. Nur der echte Fan hat Chancen!! Aber bei der ruhig scrollenden Grafik, den Einlagen und dem Detailreichtum machen die Nachforschungen so richtig Spaß. Gerne nimmt man anfängliche Probleme mit der Tastaturbedienung für das gesetzte Ziel in Kauf. Glücklicherweise steht mit F1 ständig das Hilfemenü zur Verfügung - nur nicht für die Spiellösung - aber wo wäre sonst die Herausforderung. Um die Rechnerzeit nicht nonstop zu beanspruchen, lassen sich Spielstände jederzeit speichern. Also - viel Spaß und ein schönes Konzert - wenn nicht jemand vor Ihnen das Rätsel knackt.

VICTOR LOOMES

Was? Noch ein Adventure - aber ja doch. Die LBS zeigt, wie man die Vertreter gerne hätte! Schlau, aufreißerisch, gelassen, selbstsicher, cool und erfolgreich. Der Detektiv Victor hat sich die Aufgabe gesetzt, einen Diamantenraub aufzuklären. Als Mischung aus Columbo und Sledge Hammer zieht er durch die Gangsterkneipen und quasselt tiefsinnig alles an, was ihm über den Weg läuft. Ob dies außer einigen Körben und einem Glas leckeren Orangensaft weitere Früchte bringt, wird nicht preisgegeben. Was man ohne vorgehaltene Hand verraten darf, ist die Aus-





stattung des Programmes mit einer professionellen Grafik. Was sich da bewegt oder in der Kulisse den Hintergrund schmückt, hat Hand und Fuß. So überrascht es auch nicht, daß man sich gerne in dieses Programm hineinsteigert und nicht freiwillig lockerläßt. Zwar schon etwas älteren Datums, und somit auch abgelaufen, ist das beigefügte Gewinnspiel der IBS, bleibt doch noch als Trost jedem ein uneingeschränktes Spielvergnügen.

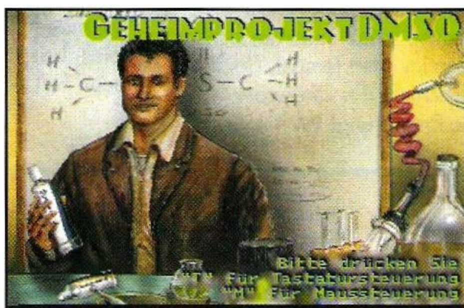
COLGATE - Der Sauberzahn

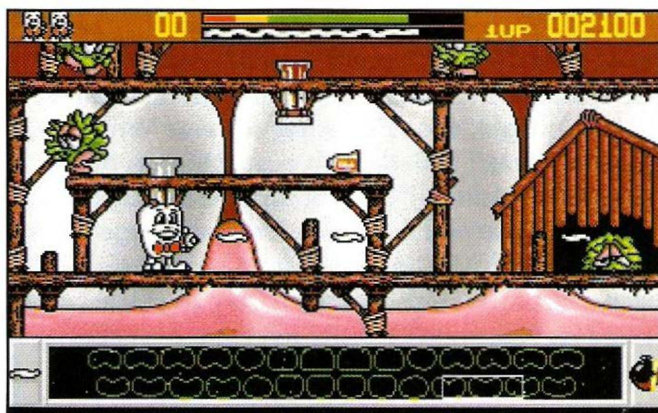
Erfrischend anders ist die Zahnreinigung von Colgate. Die Aufgabe liegt hier ausnahmsweise nicht im Adventurebereich, sondern entpuppt sich als reinrassiges Zahnpasta-Ballerspiel. Der Kampf gegen die kleinen Quälgeister, die Paradontose und ähnliches hervorrufen, ist direkt vor Ort, zwischen Ober- und Unterkiefer, zu schlagen.
Sicherheitshalber kann man auf dem Radar die Verbreitung der Gegner mitverfolgen, um bei der Bekämpfung Prioritäten setzen zu können. Ein verlorener Schneidezahn ist doch häßlicher als ein gelöcherter Backenbeißer. Aber wie das Leben lehrt, vernachlässigt man die Bakterien zu lange, verwandeln sie sich in zunehmend aggressivere Genossen, die dann nur mit einer Überdosis Paste eliminiert werden können. Endlich wird der Kindertraum wahr - hemmungsloses Auspressen von Pastatuben!!

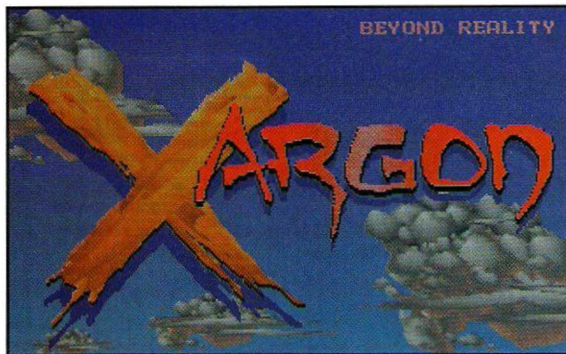
TOP SECRET

Und wieder ein Adventure. Unterhaltsam, wenn auch bei weitem nicht mit der Raffinesse und der Detailliebe gestaltet, wie zuvor aufgezeigte Produkte. Es gibt viel zu versuchen, noch mehr zu entdecken und einiges zu kombinieren. Einen Versuch wert ist die Lösung des Rätsels um das mysteriöse Verschwinden des bekannten Forschers mitsamt der unheimlich wichtigen Formel dennoch.
Der verwöhnte Profi sollte diese Übung mit links erledigen - dem Einsteiger in die Adventurespiele gibt dieses Programm aufgrund der einfachen Bedienung die besten Chancen, die ersten Erfolge zu erzielen.

Aufgrund der Tatsache, daß alle Spiele praktisch umsonst zu erhalten sind, muß man den Herausgebern ein großes Lob für das gezeigte Engagement zollen. Könnten sich mehrere Firmen zu solchen Maßnahmen durchringen, würde der Spielemarkt eine angenehme Bereicherung erfahren. Natürlich soll Werbung Früchte tragen, also Leute: telefoniert ein bißchen, legt die Spargroschen vernünftig an und putzt regelmäßig die Zähne!







Xargon

It's not a trick - it's an EPIC!



Die Realität - Spitzenprodukte im Bereich Jump & Run kommen von Apogee. Doch da gibt es ein Unternehmen, das dies nicht so stehen lassen konnte und wollte. Jetzt die Antwort von Epic !!

Bombastisch - lobten wir noch vorletzten Monat Halloween Harry, bleibt uns nun die Spucke weg. Eine Mischung aus Prince of Persia und Indiana Jones setzt sich schlagartig an die Spitze der Jump & Runs.

Und was ist so toll, was wird geboten ?
Einfach alles, was das Herz begehrt. Der Grafikkarte werden sauberes Scrolling, farbenprächtige Aufmachungen, realistische Animationen der Figuren, raffiniert gestaltete Levels sowie ständig wechselnde Szenarien entlockt. Da freut sich das Auge. Bleibt noch das Ohr - und das kommt wahrlich nicht zu kurz! Ist erst mal genügend Hauptspeicher (min. 580KB) frei, werden alle gängigen Soundkarten erkannt und dementsprechend verwendet. Ok, Ok - Klar doch, Maus, Joystick und Tastatur, schnelle und langsame Rechner werden unterstützt, ja sogar 286er dürfen noch mitspielen! Bleibt die Frage nach dem Sinn.
Also - sinnvollerweise gibt es zu jedem Spiel eine Geschichte, die hier wie folgt lautet. Ein einfacher Geschichtswissenschaftler findet bei einer Expedition durch den südamerikanischen Regenwald einen verborgenen Tempel. Für Ruhm und Wissenschaft beginnt er mit der Erforschung der absonderlichen Inschriften und wundert sich über die bislang unbekannte Zivilisation. Wie im Flug vergeht die Zeit und von der Nacht überrascht, schläft man am sichersten im alten Tempel. Doch da geschieht das Unerwartete - eine Entführung! Wohin, wissen die Götter. Im unbekannten Land gilt es, sich zurechtzufinden. Sonderbare Tiere, gefährliche Höhlen und heimtückische Fallen. Traum oder Wirklichkeit? Die Schmerzen beim ersten Angriff eines Riesenkäfers klären diese Frage unmißverständlich. Nur raus hier, koste es, was es wolle!
In der Sharewareversion (1.Episode) wird man dieses Ziel jedoch nicht verwirklichen können. Ob am Ende der Vollversion (2.-4.Episode) die Rückkehr zum Ausgangspunkt, dem Tempel, steht, wissen wir selber noch nicht, da dieses Release beim Test so neu war, daß kaum Zeit blieb, das Ende zu erspielen.



Jump & Run at its best! Vorsicht Apogee, Epic ist auf dem Weg nach oben!

Fazit

Hat man Halloween Harry gespielt, braucht man Xargon auf jeden Fall.

Voranküdigung

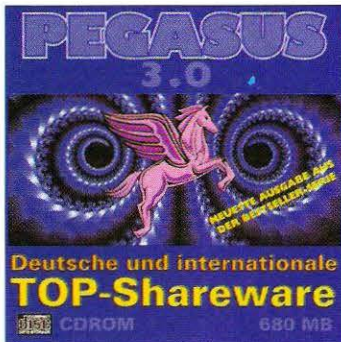
Wettbewerb

WORKSHOP just do it yourself PC-HIGHLIGHTS

In welcher dunklen Diskettenbox oder abgeknipsten Festplatte schlummert ein selbstgeschriebenes Spielehighlight, das sehnsüchtig auf eine Veröffentlichung wartet? Befindet sich momentan ein Hit in privater Produktion? Oder bringt erst die Aussicht auf tolle Preise und Ruhm das Programmiergenie zum Ausbruch? Bis zum August suchen wir die besten, noch nicht veröffentlichten PD-/Sharewarespiele. Weitere Infos in der nächsten Ausgabe. Beginnt schon mal das Programmschreiben!!

Pegasus 3.0

Für Sammler unverzichtbar



Der Name Pegasus entwickelt sich immer mehr zum Markenzeichen. Brandneu und noch wesentlich besser als der zweite Teil der CD-ROM-Serie ist die Shareware-CD Pegasus 3.0 aus dem österreichischen Hause Starcom. Die Entwickler waren wieder lange unterwegs, um insgesamt 680 MByte an komprimierten Programmdaten für die CD-ROM zusammenzutragen. Die Liste der insgesamt 3.500 enthaltenen Dateien spiegelt den aktuellen Stand des Shareware-Marktes gut wieder: Egal ob man einen Treiber, eine Datenbank oder ein Windows-Tool sucht, die Wahrscheinlichkeit ist groß, daß sich eine oder mehrere Alternativen auf der CD-ROM finden lassen. Beim Auffinden bestimmter Dateien hilft ein verbessertes, deutschsprachiges Menüsystem, das sowohl in einer Windows- als auch in einer DOS-Version vorliegt. Als Dreingabe befindet sich eine Vollversion des CD-Testprogramms CD-Bench auf der Disk.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
Erwin Simon Verlag
89 079 Ulm
System:
286er, DOS, Windows
Preis:
DM 59,-



Peach Computerspiele

Pfirsich

Wem zehn Mark für fünfzig Shareware-Spiele nicht zu viel sind, könnte mit der "Peach Computerspiele" viele vergnügliche Stunden erleben. Auf der CD befinden sich zahlreiche Neuheiten wie Halloween Harry, das Telekommando oder Colgate.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
KM Computer
Hans-Böckler-Str. 29
73 230 Kirchheim
Tel. (0 70 21) 9 83 60
System:
286er
Preis:
DM 9,90

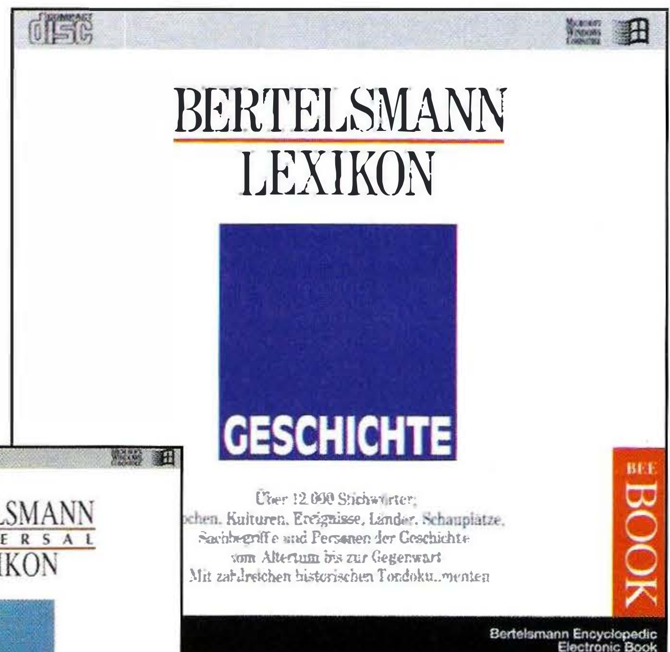
Bertelsmann Lexikon

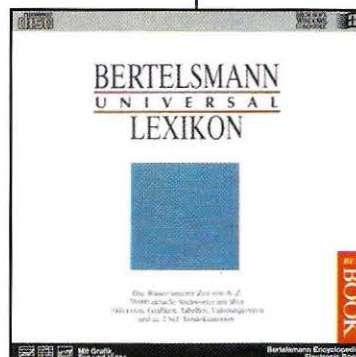
Wissen ist Macht

Der Bertelsmann-Verlag ist für seine gedruckten Lexika in Deutschland schon hinreichend bekannt. Wie gut, daß sich solch ein renommierter Verlag auch auf die Bedeutung neuer Medien besinnt: Für Panasonics Electronic Book Player waren schon seit geraumer Zeit die Umsetzung der Bertelsmann-Lexika "Geschichte", "Wirtschaft" und "Universal" erhältlich. Jetzt macht der Verlag auch den Schritt zu Multimedia. Auf den beiden neu erschienenen CD-ROMs "Universal Lexikon" und "Lexikon Geschichte" finden sich neben der puren Informationen jeweils mehrere hundert Farbbilder, zahlreiche Videosequenzen und über eine Stunde an digitalisierten Tondokumenten.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
Bertelsmann
Electronic Publishing
Postfach 80 0360
81 603 München
System:
386er, Windows 3.1,
4 MByte RAM, VGA
Preis:
ca. DM 150,-





Der Name Bertelsmann bürgt für Lexika-Kompetenz. Die beiden CD-ROMs enthalten über 600 MByte Daten, Bilder, Ton und Videosequenzen.

Microcosm

Die Reise ins Ich





Mit ihren Lemmings eroberten Psygnosis weltweit die Herzen aller Computerspieler. Doch mit dem neuesten Produkt versucht das englische Softwarehaus, nun auch auf dem CD-ROM-Sektor Fuß zu fassen. Microcosm eröffnet dem spielwütigen PC-Besitzer eine völlig neue Spielperspektive:

Dem Cybertech-Chef Tiron Korsby wurde ein tödlicher Virus injiziert. Ihre Aufgabe ist es, den Killer-Droiden aufzuspüren und unschädlich zu machen. Dazu rasen Sie mit einem mikroskopisch kleinen 'Raumschiff' kreuz und quer durch die Blutbahnen Ihres infizierten Chefs.

Laut Psygnosis soll die Endversion von **Microcosm** atemberaubende Virtual Reality-Darstellungen beinhalten. Zahllose Digi-Zwischensequenzen und ein fetziger Soundtrack runden das Multimedia-Ereignis ab.

Das vorliegende Demo läßt in jedem Falle einiges erhoffen; glänzt es doch mit einem siebenminütigen Intro, das eine perfekte Synthese aus digitalisierten Bildern und Computergrafiken darstellt.

Warten wir also gespannt, ob das Endprodukt die hohen Erwartungen erfüllen wird.



Story und Grafik erinnern stark an den angestaubten Kinostreifen "Die Reise ins Ich".

Battle Isle 2

Ehre dem Room

Schon seit Jahren wird es Hobby-Strategen bei der Erwähnung von Namen wie Battle Isle oder History Line warm ums Herz. In kürzester Zeit haben sich die Strategieknüller des deutschen Softwarehauses Blue Byte eine riesige Fangemeinde erworben, die dem lange angekündigten Battle Isle 2 entgegenfiebert.

Es herrscht Krieg auf Chromos. Die drullischen Heere stehen einem ungewöhnlichen Feind gegenüber. Einem Feind, den sie selbst erschaffen haben: das Titan-Net, ein Computernetz zur Kontrolle der Wirtschaft, hat sich verselbständigt und wendet sich gegen seine Schöpfer. Es kontrolliert mittlerweile unglaublich starke Armeeeinheiten, die sich den Drulliern entschlossen entgegenstellen.

Briefing

Der Spieler kämpft natürlich auf seiten der Drullier, wo er die Geschicke aller Einheiten in die eigene Hand nehmen muß. Die Spielfelder sind in Sechsecke aufgeteilt, auf denen sich Einheiten oder Gebäude befinden. Unterschiedliche Geländeformen sind bei der Wahl der richtigen Strategie zu berücksichtigen, außerdem die Geschwindigkeit und die Bewaffnung der eigenen Truppen. Die bis zu 56*64-Felder großen Spielflächen mit unzähligen Einheiten verlangen dem Spieler einiges an abstraktem Denken ab, denn jede Einheit hat spezielle Aufgaben und Einsatzgebiete. Daß sich die Truppenteile auch noch in drei Dimensionen verteilen, macht die Bedienung des Spiels nicht eben einfacher, nach einiger Eingewöhnungszeit hat man sich aber schnell an die Eigenheiten des Spiels gewöhnt. Das Ziel der einzelnen Spielabschnitte ist sehr einfach: Fege alle Feinde von der Spielfläche. Speziell zu beachtende Punkte und Truppenbewegungen werden in einem Briefing am Anfang jedes Levels erläutert. Zeitweise tummeln sich bis zu vier verschiedene Parteien auf der Spielfläche, die vom eigenen Rechner gesteuert werden und meist nicht eben freundlich gesinnt sind.

Am Anfang jedes Spielabschnitts erfolgt ein detailliertes Briefing, das die jeweiligen Ziele erläutert.



Bequem

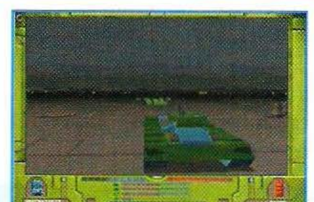
Gesteuert wird Battle Isle vorzugsweise mit der Maus, aber auch die Tastatur kann verwendet werden. Beim Anklicken einer Einheit öffnet sich ein Menü am unteren Bildschirmrand, das dem Spieler verschiedene Funktionen wie Information, Bewegen, Angriff etc. zur Auswahl stellt. Bewegungen und Angriffe sind (an-



Auf vier unterschiedlichen Geländetypen findet die Schlacht gegen das Titan-Net statt.

Das Schlachtfeld

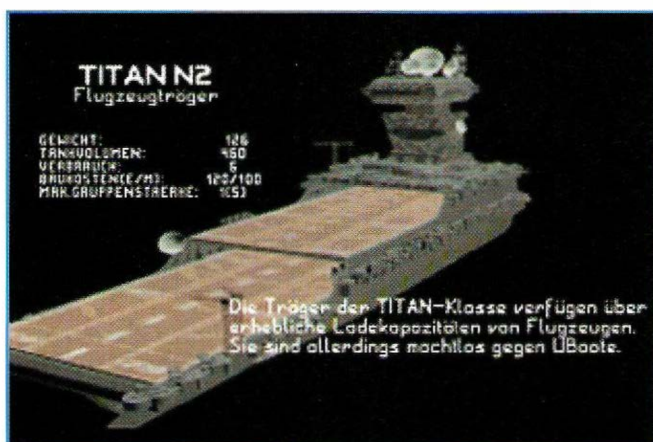




Wurde den grafisch wenig ansprechenden Kämpfen in der Vorgängerversion gerade mal ein halber Bildschirm gegönnt, ist dieses Feature eines der Highlights von Battle Isle 2. Die Schlachten werden bildschirmfüllend durch bewegte Polygongrafiken dargestellt, dramatische Kamerafahrten zeigen die Details des Schlachtfeldes, wobei auch benachbarte Einheiten und Geländeformen dargestellt werden.







Von Zeit zu Zeit tauchen neue Einheiten auf, die noch nicht einmal im Handbuch zu finden sind.

ders als beim Vorgänger) im selben Zug möglich, was der Benutzerfreundlichkeit sehr entgegenkommt - auch wenn dadurch der erste Spieler einen leichten Vorteil hat. Der Schwierigkeitsgrad der Spielabschnitte (Spielerkarten) steigt stetig an, und obwohl die Spielstärke des Gegners einstellbar ist, findet wohl jeder eine echte Herausforderung. Insgesamt 24 Ein-Spielerkarten und fünf Zwei-Spielerkarten können Stück für Stück durchgespielt werden, für den Zwei-Spieler-Modus ist sogar eine Netzwerk-Version angekündigt.

Bunt

Daß bei Battle Isle kein Stein auf dem anderen blieb, zeigt sich vor allem auf dem Bildschirm, der nun nicht mehr zweigeteilt ist. Aber auch grafisch hat sich einiges getan: dem Spielhintergrund wurden viele Details gegönnt, die Schlachten werden dreidimensional dargestellt und die Infofenster glänzen mit animierten, hochauflösenden Darstellungen der jeweiligen Einheit. Die Musik ist dem Spiel entsprechend dramatisch ausgefallen, stört aber nicht. Besonderes Lob gebührt Blue Byte für die neue Benutzeroberfläche: so bequem wie Battle Isle 2 ist wohl kein anderes Strategiespiel zu bedienen. Zusammen mit den einfachen Spielregeln und dem neuen Zugsystem stellt sich Battle Isle 2 in die erste Garnitur der Strategiespiele.

Literarische Ergüsse

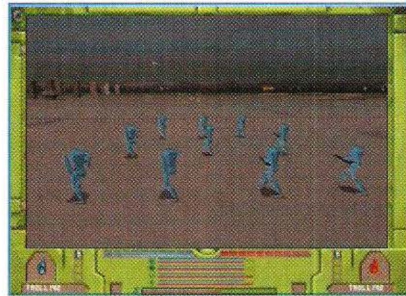
Bereits die erste Version des Spiels konnte mit einem ungewöhnlichen Feature aufwarten: Statt einem kurzen Vorwort

Vielfalt



Nicht weniger als 54 unterschiedliche Einheiten stehen dem Spieler zur Verfügung. Jede hat ihre bevorzugten Einsatzgebiete, spezielle Bewaffnung und andere Eigenheiten. Von Zeit zu Zeit werden sogar noch neue Typen vorgestellt, die sich nicht im Handbuch finden.







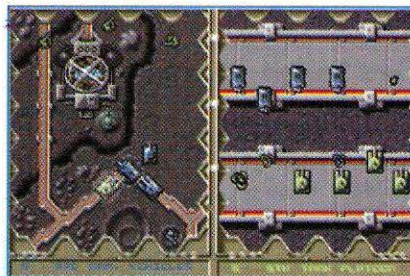
wie "Knalle alles ab, was böse ist", lag dem Spiel ein 45-seitiges Heft bei, das detailliert und mit vielen romanhaften Ausschmückungen in das Spiel einführte. Auch zu der Data Disk I wurde ein 60-seitiger "Roman" geschrieben, der die Fragmenthaftigkeit des Vorgängers überwand und nun auch spannend zu lesen war. In etwas kürzerer Form setzte auch die Data Disk II diese Tradition fort, allerdings ähnelte der Text eher einem Kriegstagebuch als einem Roman. Battle Isle 2 geht einen Schritt weiter: Stefan Piasecki, hauptberuflich Produkt Manager bei Blue Byte, schrieb innerhalb von neun Monaten den Roman "Battle Island Saga", der trotz des eigentlich kriegerischen Inhalts keineswegs martialisch wirkt: Thema des Buches sind vor allem einzelne Charaktere, die in der Armee gegen das Titan-Net kämpfen.. Der Erstauflage des Spiels ist das Taschenbuch beigefügt, ansonsten ist es für 12,90 DM im Buchhandel erhältlich.

Nebenbuhler

Die Spielidee ist so genial, wie sie einfach ist. Zwar verwenden viele Strategiespiele vier- oder sechseckige Raster, um eine möglichst große "Realitätsnähe" zu erreichen. Dabei sind die Einheiten aber mit sovielen Aufgaben und Eigenschaften überfrachtet, daß kaum noch ein flüssiges Spiel möglich ist. Ambush at Sorinor ist ein Paradebeispiel für ein qualitativ hochwertiges Strategiespiel, das durch zahlreiche Menüs, Icons und überfrachtete Regeln viel an Spielspaß verliert. Auch Blue Byte ist von seinem eigenen Spielprinzip derart überzeugt, daß ein technisch fast unverändertes Spiel unter neuem Namen präsentiert wurde: History Line 1914-1918. Durch Austausch der Hintergrundgeschichte und der Einheiten wurde ein Spiel mit eigenständigem Flair entwickelt, das trotz (oder wegen?) der Ähnlichkeiten zu Battle Isle wieder viele Käufer fand.

Die Vorfahren







Erst 1991 erschien der erste Teil der Battle Isle-Serie. Wegen der gut nachvollziehbaren Regeln und der leichten Bedienung scharte das Programm in kürzester Zeit eine große Fangemeinde um sich. Die Handlung des Spiels war zwar irgendwo in der Zukunft angesiedelt, die eingesetzten Einheiten hätten aber ebensogut im Golfkrieg Verwendung finden können. Die erste Data Disk, die ein knappes Jahr später erschien, brachte (außer einem Poster) kaum Neuerungen mit sich. Zwar wurden die Landschaften neu gestaltet und 32 neue Spielfelder für die Spieler erstellt, bei Spielprinzip und Schwierigkeitsgrad blieb aber alles beim alten, nicht einmal neue Einheiten wurden Battle Isle spendiert. Bei der Data Disk II wurde alles anders. Die Handlung wurde auf einen Mond mit völlig neuen Spielfeldern verlagert, dem Umfeld entsprechend wurden auch die alten Einheiten durch Raumschiffe etc. ersetzt und deren Anzahl um zwei auf 25 Stück erhöht. Die Änderungen gingen so weit, daß nicht einmal mehr das Hauptprogramm benötigt wurde. Die beiden Data Disks waren wohl vor allem dazu da, die Fans bei Laune zu halten und die Entwicklungskosten sich amortisieren zu lassen, denn eigentlich brachten sie nichts Neues. Nur die neuen Karten rechtfertigten einen Kauf - aber wozu neue Karten? Beim Schach verlangt verlangt niemand nach neuen Spielbrettern.



Die Battle Isle Data Disk I brachte außer Wüsten- und Eisgebieten kaum Neuerungen mit sich (links). Erst mit der Data Disk II wurden neue Spielelemente vorgestellt, die alten Missionen erfuhren aber keine Aufwertung (rechts).



Spielregeln

Die Spielregeln von Battle Isle 2 sind äußerst simpel und wurden im Vergleich zu seinem Vorgänger sogar noch vereinfacht. Gespielt wird auf 24 Karten gegen den Computer oder auf fünf Karten gegen einen menschlichen Gegner, wobei jeder Spieler für die Dauer seines Zuges den Bildschirm für sich alleine hat. Innerhalb eines Zuges können alle Einheiten bewegt, den Produktionseinrichtungen und Depots Anweisungen gegeben und Angriffe ausgeführt werden. Damit der Gegner nicht erkennt, welche Einheiten in welche Richtung bewegt wurden, wird der Bildschirm zum Spielerwechsel abgedeckt, nachdem der Zug beendet ist. Die Strecke, die die verschiedenen Einheiten innerhalb eines Zuges zurücklegen können, hängt von der Einheit selber und dem Untergrund ab: Schwere Transporteinheiten sind im Gebirge wesentlich langsamer als Flugzeuge oder leichte Rennbuggys auf einer Straße. Die Reichweite der Waffen ist auch äußerst unterschiedlich. Während die meisten Einheiten ihre Feinde über nur einen Rasterpunkt hinweg bekämpfen können, ist es Artilleriegeschützen möglich, über weite Strecken hinweg ihre Geschosse zielsicher einzusetzen. Produktionsanlagen ermöglichen die Neuproduktion und die Reparatur geschwächter Einheiten. Mit diesen eigentlich einfachen Mitteln ist es durchaus möglich, komplexe Strategien zu entwickeln, ohne sich durch Menüs zu hangeln oder ständig im Handbuch nachschlagen zu müssen.

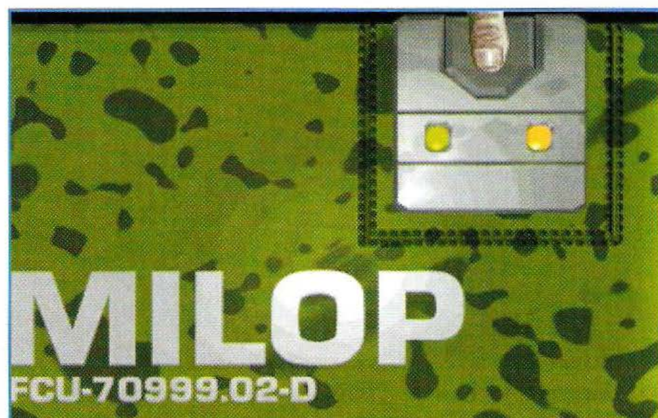
Harald Wagner ■

Statement



Strategie hin, Kriegspiel her. Obwohl ich der Meinung bin, daß nur ein Hardcore-Strategiespiel wie Patriot dem Spieler die nötige Freiheit gibt, seine Strategien bis ins letzte Detail zu realisieren, gibt es hin und wieder leichtere Kost, die auch mich überzeugen kann. Nachdem sich Battle Isle von all seinen unseligen Eigenheiten wie dem zweigeteilten Bildschirm und dem zweigeteilten Spielzug gelöst hat, kann es in puncto Spielspaß mit Strategiespielen wie Empire durchaus mithalten. Die vielen unterschiedlichsten Einheiten, die richtig eingesetzt eine beeindruckende Spieltiefe erzeugen, machen groß angelegte Strategien ebenso möglich wie eine "Haudrauf"-Runde. Die schönen Grafiken und der starke Computergegner machen Battle Isle zu einem Highlight dieses Genres.

Um den Spielern die Möglichkeit zu nehmen, beim Zugwechsel die Strategie des anderen zu erkunden, wird der Bildschirm mit einer Klappe abgedeckt.





SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
CD120 MB	General Midi
MEM 560 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Netzwerklizenz erhältlich
- Roman zum Spiel nur in der Erstauflage enthalten

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

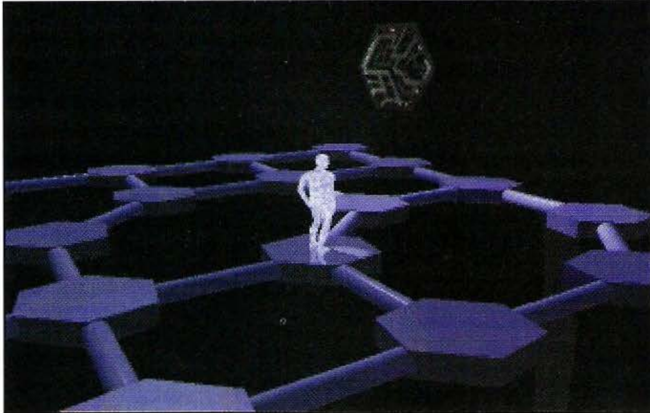


PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Blue Byte

The Lawnmower Man

Virtuelle Rase



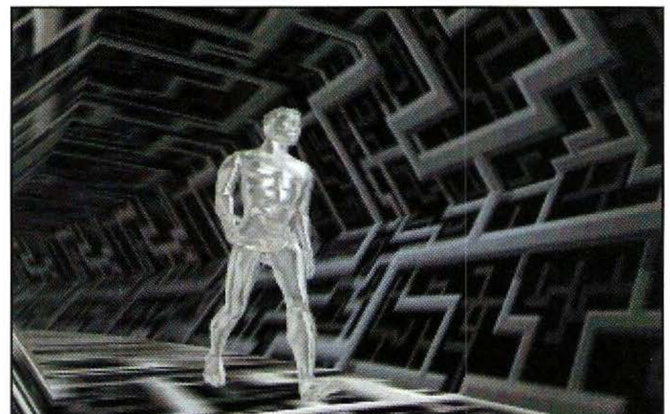


Vor nicht allzu langer Zeit sorgte die Verfilmung von Stephen Kings Lawnmower Man als eine der ersten ernstzunehmenden Auseinandersetzungen mit dem Thema "Virtual Reality" für Furore. Was lag näher, als die Geschichte auch für den PC umzusetzen - zumal das gegenwärtig arg strapazierte Schlagwort von der virtuellen Realität hohe Verkaufszahlen erwarten läßt.

Dr. Angelo, ein ehrgeiziger Wissenschaftler, der friedliche Einsatzmöglichkeiten für Virtual Reality erforscht, entdeckt Jobe, einen harmlosen Irren, der in der Nachbarschaft rasenmäht, als Medium für seine Experimente. Angelos Geldgeber, der regierungstreue "Shop", mischt sich in die Versuche ein und bringt damit die Katastrophe ins Rollen. Aus Jobe wird Cyberjobe, ein zerstörungswütiges Monster, das neben der Rache an Dr. Angelo nur noch ein Ziel verfolgt: Durch Eindringen in die Computernetzwerke der Welt will Cyberjobe die totale Herrschaft über die Erde an sich reißen. Viel steht also auf dem Spiel für unseren ehrenwerten Wissenschaftler!
Im Game schlüpfen Sie in die Haut des Dr. Angelo und müssen versuchen, die Menschheit vor dem Schlimmsten zu bewahren und Ihr eigenes Leben zu retten. Dabei gilt es, stets schnell und entschlossen die richtigen Entscheidungen zu treffen, denn auf eines können Sie sich immer verlassen: Cyberjobes Rasenmäher wartet nur darauf, Sie bei dem geringsten Fehler zu atomisieren! Eine halbe Sekunde zu spät zum Sprung angesetzt und schon nähert sich dieses unverkennbare, todverheißende Motorengeräusch...
Die Suche nach Cyberjobe findet in einem kalten, futuristisch anmutenden Ambiente statt. Leiterplatinen, Metall und künstliches Licht bestimmen das Bild der virtuellen Welt, die an allen Ecken und Enden Gefahren in sich birgt. Mal müssen Sie springend oder sich duckend todbringenden Hindernissen ausweichen, mal wachsen Ihnen Flügel und Sie düsen mit atemberaubendem Tempo durch finstere Röhrensysteme. Ein falsch gewählter Weg über eine Platine hat zur Folge, daß von Ihnen nur noch ein kärgliches Häufchen Asche übrigbleibt.



Zuerst wachsen einem Flügel und dann geht´s mit Riesentempo durch enge Metallröhren.



Dr. Angelo auf dem Weg zu neuen Aufgaben. Gleich gilt es, die grauen Zellen zu bemühen...

npflege

Statement



The Lawnmower Man zeigt zweifellos den richtigen Weg zum Virtual Reality-Game auf, hat aber noch zu viele Schwächen. Die groben Grafiken, zu wenig Abwechslung und eine unzureichende Steuerung trüben den Spielspaß. So ist es nicht einmal möglich, nach einer gelösten Aufgabe den Spielstand zu sichern, was bei der begrenzten Zahl an Continues schnell zum Ärgernis werden kann.

Immer wieder unterbrechen kurze, mehr oder weniger zusammenhanglose Filmfragmente das Geschehen, die Ihnen kryptische Erinnerungssplitter aus Cyberjobes Gedächtnis präsentieren.

Nur Schwächen?

Trotz der spannenden Story kann einem The Lawnmower Man nicht das versprochene Virtual Reality-Erlebnis vermitteln. Von einem interaktiven Film, mit dem das Spiel auf der Verpackung verglichen wird, ist der Rasenmäher-Mann noch Welten entfernt. Zugegeben, das Game kann großartige Ray-Tracing-3D-Sequenzen und wirklich atemberaubende Kameraschwenks vorweisen, die man in dieser Art heutzutage noch nicht allzu oft zu sehen bekommt. Das Gros der Grafiken ist allerdings derart grobkörnig, daß Gestalten und Gegenstände sich beim Näherkommen in unansehnliche Pixel-Akkumulationen verwandeln. Auch die Sprachausgabe ist nicht ganz das Gelbe vom Ei. Hier wurde an manchen Stellen die Textverständlichkeit dem Styling geopfert: übermäßige Halleffekte sorgen dafür, daß auch gute Englischkenntnisse nicht mehr helfen, das verwaschene Kauderwelsch zu entziffern.
Einen großen Pluspunkt kann The Lawnmower Man in Sachen Musik verbuchen: Animationen und Soundtrack wurden rhythmisch und atmosphärisch in einer Art "Pixelballett-Choreographie" absolut perfekt aufeinander abgestimmt.

Herbert Aichinger ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 20 MB	Roland
CD100 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Zwei verschiedene Versionen mit 32 oder 256 Farben

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Virtual Reality

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
72%	86%	59%	63%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

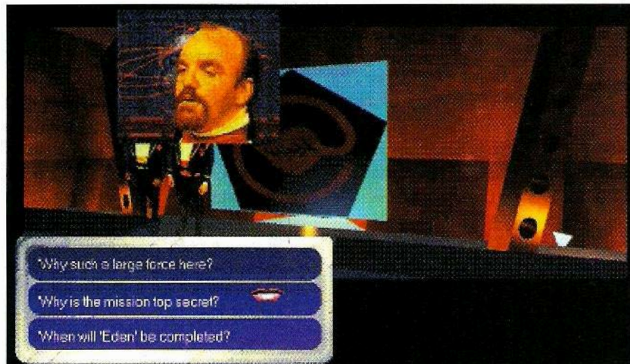
HERSTELLER
Sales Curve Ltd.

Quantum Gate - No One Dreams Here

Es ist wieder soweit



Wieder einmal ein Spiel, das sich als interaktiver Film ausgibt. Wieder einmal wird die Hardware bis auf das Äußerste beansprucht. Wieder einmal muß der Spieler die Erde retten. Doch was hier so altbekannt klingt und an herbe Enttäuschungen erinnert,...



Man schreibt das Jahr 2057. Das Leben auf der Erde wird nur noch fünf Jahre existieren, dann wird es der Umweltverschmutzung zum Opfer fallen. Der Spieler ist als Drew Griffin, einem jungen Medizinstudenten, auf dem Planeten AJ3905 stationiert, wo er Arbeiter der Bergbaustation behandeln soll. Das dort abgebaute Mineral ermöglicht die Rettung der Erde, dementsprechend wichtig ist sein Auftrag. Die Atmosphäre von AJ3905 ist hochgiftig und auch die dort lebenden Insekten sind alles andere als harmlos.

Interaktiv

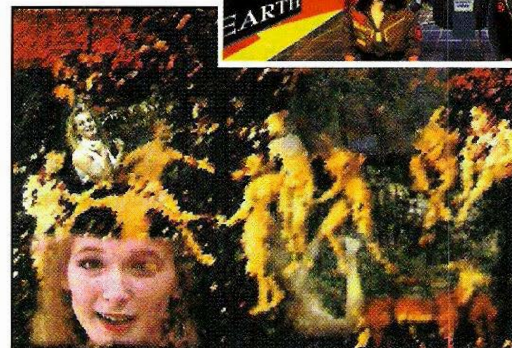
Der Spieler kann sich in der dreistöckigen Station frei bewegen, mit allen Charakteren kommunizieren und fast überall herumstöbern. Bald schon bemerkt man, daß irgendetwas nicht stimmt, aber in einer Welt mit ausschließlich elektronischen Medien, künstlich erzeugten Nachrichten und zensierter Post ist es keineswegs einfach, sich auf die richtige Seite zu stellen. Doch bei ausdauerndem Spielen ist das Geheimnis nach gut vier Stunden gelöst - vorausgesetzt, man trifft die richtigen Entscheidungen. Der Spieler steuert den Handlungsablauf hauptsächlich durch Unterhaltungen mit den anderen Charakteren, meist stehen drei alternative Gesprächsthemen oder Antworten zur Auswahl.

Maßlos

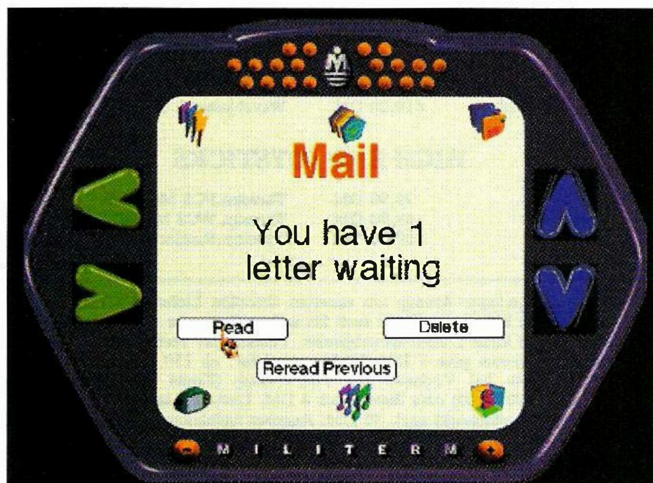
Quantum Gate ist der erste Teil einer ganzen Serie von interaktiven Filmen und rechtfertigt endlich die teuren Hardwareanschaffungen wie 66MHz-Rechner, 16bittige Midi-Karten, beschleunigende Truecolor-Grafikkarten und Double-Speed-CD-ROM. Zwar gibt sich das Spiel auch mit etwas weniger zufrieden, aber schon mit der schnellstmöglichen Ausrüstung hat der Rechner alle Hände voll zu tun. Die 16 Millionen Farben und glasklarer Stereosound suchen bislang ihresgleichen; sogar Spiele wie Iron Helix und Critical Path können da nicht mithalten. 30 Schauspieler mit ansprechender Leistung und der innovative Bildaufbau sind sicherlich richtungsweisend für "interaktive Filme". Nur die Art und Weise, wie der Spieler in das Geschehen eingreift, ist leider noch etwas unterentwickelt.

Harald Wagner ■





Die herausragenden Videosequenzen können nicht über ein schwaches Spielprinzip hinwegtäuschen.



SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
CD 134 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
benötigt Windows, 8 MB RAM, Soundkarte

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Adventure

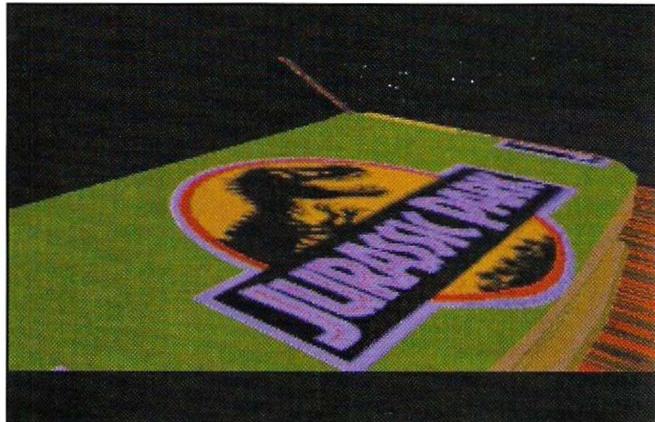
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
97%	90%	75%	65%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 150,-

HERSTELLER
Media Vision

Jurassic Park CD

Dino zum Zweiten



Die Jurassic-Welle ist am Abklingen. Trotzdem bringt Ocean noch eine verbesserte Jurassic Park-Version auf den Markt. Die CD-ROM zum sagenhaften Filmspiel beinhaltet jedoch keine allzu großen Vorzüge. Wer also bereits bei der Diskettenversion zugeschlagen hat, wird von der CD-ROM-Version nicht unbedingt begeistert sein. Hauptsächlich die Ohren sind wieder einmal Nutznießer der aufpolierten Silber-Edition. Vorausgesetzt Sie haben den Audio-Ausgang ihres optischen Laufwerks angeschlossen, werden Sie ab jetzt mit dem Originalsoundtrack während des gesamten Spiels verwöhnt. Über 30 Minuten der Filmmusik sind auf der CD gespeichert. Für jeden Level eine neue Hintergrundmelodie. So kommt bei dieser Jurassic-Version weit mehr Atmosphäre auf, als bei dem ursprünglichen FM-Gedudel der Diskettenversion. Für echte JP-Freaks ist diese CD deshalb unentbehrlich. Ein weiterer Pluspunkt ist, daß man Jurassic Park direkt von der CD spielen kann. Lediglich ein Konfigurations-File (23 Bytes) wird auf der Festplatte benötigt. Jedoch muß man dafür längere Ladezeiten in Kauf nehmen.
Eine Slide-Show von Oceans zweitem CD-ROM-Titel, TFX, die ebenfalls mit perfekter Audio-Untermalung bedacht wurde, rundet das Multimedia-Spektakel ab.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 150 MB	General Midi
MEM 590 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
atmosphärische Hintergrundmusik

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
82%	90%	80%	79%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Ocean

Lemmings

Doppelpack



Zusammen mit den Zusatzlevels "Oh no! More Lemmings" wird die Ur-Version der kleinen Knilche auf CD ausgeliefert. Die Grafik blieb dabei erwartungsgemäß auf altem Niveau - obwohl die kleinen Kerlchen es redlich verdient hätten, wurde kein einziger Pixel überarbeitet. Dafür gibt es beim Sound Neues zu vermelden: insgesamt 25 Audiotracks finden sich auf der CD, die natürlich auch auf jedem CD-Player hörbar sind. Legen andere Hersteller zumindest auf eine gute Tonqualität ihrer Audioprodukte wert, klingt die Lemmingsbegleitung nicht besser und nicht schlechter als die rauschigen Soundblastermelodien der Ur-Version. Lediglich die Zusatzlevels und der geringe Festplattenbedarf rechtfertigen also die Anschaffung des Doppelpacks, allerdings würde ich trotzdem Lemmings 2 den Vorzug geben, da die Musik fetziger ist und das Spiel insgesamt mehr Abwechslung bietet. Auch die wirklich putzigen und beliebten X-mas Lemmings sucht man vergebens auf der CD. Daß Lemmings in puncto Spielspaß und Spielbarkeit weiterhin ungeschlagen ist, steht natürlich außer Frage. Allerdings können sich alte Lemmingsveteranen den Kauf sparen, wird doch außer den Audiotracks nichts Neues geboten.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 10 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
25 Audiotracks; auch für den „normalen" CD-Player.

CD-ADVANTAGE
mangelhaft

RANKING

Denkspiel

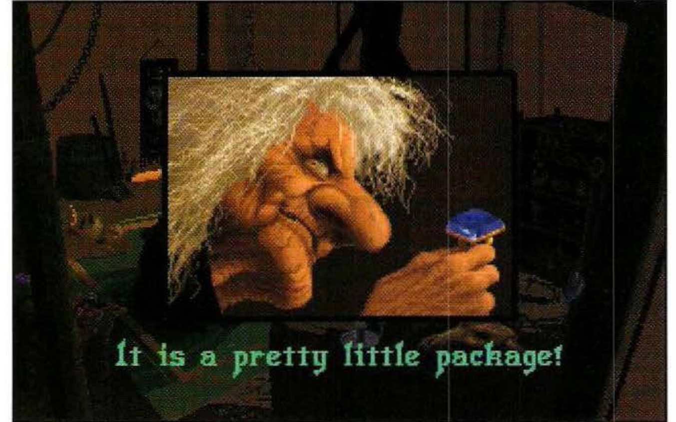


PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Psygnosis

Lands of Lore

Sprachwunder



Mit Lands of Lore: The Throne of Chaos landete Westwood im Frühjahr 1993 einen echten Hit. Da kaum ein Rollenspieler an diesem Spiel vorbeigekommen ist, bleibt es äußerst fragwürdig, ob die CD-ROM-Version auch nur annähernd den gleichen Erfolg verbuchen kann. Um die Sache auf den Punkt zu bringen: bei Lands of Lore wurden keine nennenswerten Veränderungen vorgenommen. Daß sich weder das Gameplay noch der Spielverlauf geändert haben, kann man Lands of Lore wohl kaum ankreiden; das ist auch wirklich nicht nötig. Von einer "enhanced" CD-ROM-Version erwartet man aber mehr als eine Verbesserung der Sprachausgabe, die sich nun durch das ganze Spiel zieht. Patrick Stewart, einer der Stars aus Star Trek: The Next Generation, hat dabei die Texte von King Richard synchronisiert. Aber auch alle anderen Stimmen wurden sorgfältig ausgewählt, so daß durch die einfachsten Mittel eine völlig neue Atmosphäre erzeugt wird. Ob das allerdings ausreicht, um die CD-ROM-Version an den Mann zu bringen? Rollenspieler, die Land of Lore bereits im Regal stehen haben, sollten sich jedenfalls den Kauf gründlich überlegen. Für alle anderen kann es nur einen Rat geben: zugreifen!

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 150 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Alle Bildschirmtexte wurden neu gesprochen.

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Rollenspiel



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Virgin/Westwood

High-End-PC

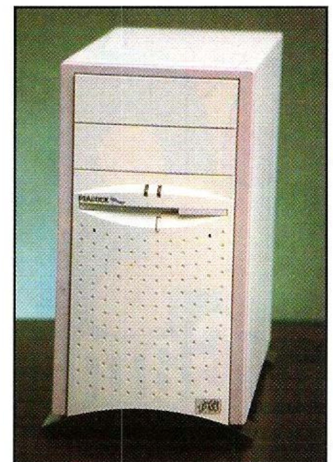
David vs. Goliath

Lohnt sich der Umstieg auf die neueste PCI-Generation oder ist vielleicht ein mit 66 MHz getakteter 486er die bessere Alternative? Unabhängig davon stehen Ihnen zwei verschiedene Bus-Systeme zur Wahl.

Als Nachfolger des 80486 ist der Pentium - zumindest theoretisch - 100% abwärtskompatibel zu den bekannten Prozessoren der Intel-Familie. In puncto Performance erweist sich diese an sich vorteilhafte Eigenschaft jedoch als Hemmschuh: Im Gegensatz zu völlig neuen Konzepten wie dem PowerPC von IBM, Motorola und Apple bringt der Pentium im Vergleich zum 486er eine eher mäßige Leistungssteigerung, solange nur „alte" Software zum Einsatz kommt. Um wieviel schneller der Pentium mit dem neuen Bus-System PCI gegenüber einem herkömmlichen 486 DX-2/66 nun wirklich ist, läßt sich am sinnvollsten mit einigen praxisnahen Tests nachvollziehen. Für unseren Vergleichstest haben wir einen Peacock DX-2/66 VLB gegen die Pentium-PCI-Rechner von Dell, Escom und Vobis antreten lassen.
Ganz oben auf der Liste der zu testenden Software standen natürlich rechenintensive Spiele wie Strike Commander. Hat der Pentium genug Power, um dem aufwendig programmierten Flugsimulator das Ruckeln auszutreiben? Nachdem sich unser Tester mit (Freuden)-Tränen in den Augen davon überzeugen konnte, daß der Pentium der ultimative Rechner für Strike Commander ist, standen weitere grafikintensive Spiele auf dem Programm: Der SVGA-Flugsimulator Air Warrior schafft auf den mit S3-Grafikkarten mit 928er Chip ausgestatteten PCI-Rechnern über 30 Bilder pro Sekunde, auf dem Dell mit Number-Nine-Grafikkarte sogar knapp 35.
Im Vergleich dazu kommt ein 486/33 VLB selbst mit schneller ATI-Karte gerade auf 16 Bilder pro Sekunde. Der Flugsimulator von Microsoft bescherte dann die erste Enttäuschung, denn der SVGA-Modus brachte bei allen drei Pentium-Systemen nur ein fürchterlich flackerndes Bild zustande oder stürzte gleich ab. Comanche wollte ebenfalls nicht abheben und brach schon beim Laden mit einem Neustart ab. Tornado mit seinen zahlreichen SVGA-Zwischengrafiken lief sauber und bei X-Wing waren wieder neue Geschwindigkeitsrekorde beim Aufbau der Grafiken festzustellen. Gerade Flugsimulationen und rechenintensive Spiele mit Polygongrafiken profitieren also von der Rechenpower des Pentium - wenn sie denn laufen.

Die Kandidaten:

Peacock Take DX-2/66 VLB



PCI vs. Local-Bus - Was bringt das

Der Flaschenhals bei heutigen PCs ist meist das Bus-System: Um Daten beispielsweise in den Speicher der Grafikkarte zu schreiben, muß die CPU immer wieder Zwangspausen einlegen. Also wurden schnellere Bus-Systeme entwickelt, die höhere Übertragungsraten ermöglichen. Die rund 5 MByte/sec, die auf einem herkömmlichen ISA-Bus möglich sind, wurden durch den VESA-Local-Bus auf bis zu 80 MByte/sec hochgeschraubt.
Im praktischen Betrieb ergaben sich jedoch einige Probleme, da die VESA-Kommission die Spezifikationen für den Local-Bus nicht eindeutig genug abfaßte. Das hatte zur Folge, daß einige Hersteller mit 50 MHz schnellen Local-Bus-Systemen auf dem Markt erschienen, obwohl laut VESA (Video Electronics Standards Association) dieser nur bis maximal 40 MHz betrieben werden darf. Erschwerend kommt hinzu, daß der Local-Bus direkt mit der CPU gekoppelt wird: Der dadurch gewonnene Geschwindigkeitsvorteil geht unter Umständen wieder verloren, da der Bus-Takt direkt vom externen CPU-Takt abhängig ist. Läuft die CPU also mit 33 MHz, z.B. bei einem DX 486/33, so arbeitet auch der Bus mit 33 MHz. Die Sorgenkinder sind deshalb Prozessoren mit 50 oder 40 MHz, denn hier muß eine Teilung der Taktfrequenz vorgenommen werden, so daß der Bus nur noch mit 25 oder 20 MHz arbeitet. Bei den theoretisch möglichen 40 MHz für den Local-Bus ist nur eine Steckkarte erlaubt, so daß der Bus in der Praxis meist mit 20 MHz betrieben wird.

Rettung naht

Als Retter der in Not geratenen Bus-Welt präsentierte Intel den PCI-Bus (Peripheral Component Interconnect). Wie hoch die Akzeptanz dieses neuen Standards auf Seiten der Industrie ist, beweist die Zahl von über 200 Unternehmen, die sich in einer PCI SIG (Special Interest Group) zusammengeschlossen haben. Erster Vorteil von PCI: Der Bus-Takt ist unabhängig vom Takt der CPU. Die Taktfrequenz für den PCI-Bus beträgt immer 33 MHz, die CPU kann mit einer davon unabhängigen Geschwindigkeit betrieben werden - zum Beispiel im Falle des Pentium mit 60 MHz. Zweiter Vorteil: Der PCI-Bus arbeitet abgekoppelt von der CPU. Während beim Local-Bus die CPU noch Verwaltungsarbeiten für die Datenübertragung übernehmen mußte, kann der PCI-Bus die Übertragungen mit minimalem CPU-Aufwand eigenständig im Hintergrund erledigen. Dritter Vorteil: Die Erweiterungskarten werden vom Rechner automatisch konfiguriert. Hierfür enthalten PCI-Karten Konfigurationsregister, die die erforderlichen Angaben für IRQs, DMA-Kanäle und I/O-Adressen enthalten. Die Zeit der Fummelei mit Jumpern und DIP-Switches ist bei PCI endgültig vorbei.

Als typischer Vertreter der leisen Art präsentiert sich der Peacock Take DX-2/66 VLB. Das feine Sirren der Festplatte - es handelt sich um eine 200-MByte-Festplatte von Conner - und das dezente Summen des Lüfters machen sich kaum bemerkbar. Der DX-2/66 kommt ohne zusätzliche Prozessorkühlung aus, was den Geräuschpegel außerdem niedrig hält. Beim Blick ins Innere kommt wieder Freude auf: Drei Local-Bus-Slots sowie drei ISA-Steckplätze für 16 Bit- und zwei für 8 Bit-Erweiterungskarten sind auf dem Motherboard vorhanden. Umfassend ist die Software-Ausstattung ausgefallen: Neben dem schon installierten DOS 6.2 und Windows 3.1 (ab März werden die Rechner nach Auskunft von Peacock mit Windows 3.11 ausgeliefert) liegen der Lotus Organizer, Central Point Anti-Virus 2.0 sowie ein elektronisches Postleitzahlenverzeichnis bei. Zusätzlich hat Peacock die Platte mit Demoversionen verschiedener Spiele und Anwendungsprogramme gefüllt. Handbücher zu allen Komponenten werden mitgeliefert und liegen zudem in deutscher Sprache vor.
Für rund 3.300 Mark ist der Peacock ein interessantes Angebot für alle, die für einen akzeptablen Preis nicht nur ein ausreichendes Maß an Leistung, sondern auch ein wenig Design erwarten.

Die Pentiums

Die Pentium-Rechner von Dell, Escom und Vobis sind mit einem identischen Motherboard ausgerüstet, lediglich die BIOS-Versionen unterscheiden sich. So stammt das BIOS bei allen drei Systemen zwar von AMI (American Megatrend Inc.), jedoch hat Dell das BIOS modifiziert und Vobis eine aktuellere Version als Escom eingebaut. Eines ist allen Rechnern dann wieder gemeinsam: eine relativ hohe Geräuschentwicklung. Neben dem Lüfter im Netzteil ist nämlich jeder Rechner mit einem weiteren Lüfter zur Prozessorkühlung ausgestattet.

Vobis Colani Tower P60

Wer keinen 08/15-PC von der Stange kaufen möchte, findet bei Vobis mit der Colani-Baureihe eine interessante Alternative zu den üblichen PC-Modellen. Das Gehäuse bietet hinter einer abschließbaren Klappe Einschübe für ein CD-ROM-

neue Bussystem

Eine weitere Stärke von PCI ist der sogenannte Burst-Modus: Erst durch diese spezielle Art der Datenübertragung auf dem Bus lassen sich die in der Praxis durchschnittlichen Werte von 120 MByte/sec erzielen. Zwar bietet auch der Local-Bus einen Burst-Modus für schnellen Datentransfer, jedoch kann der PCI-Bus die nötigen Operationen ohne zusätzliche CPU-Belastung durchführen.

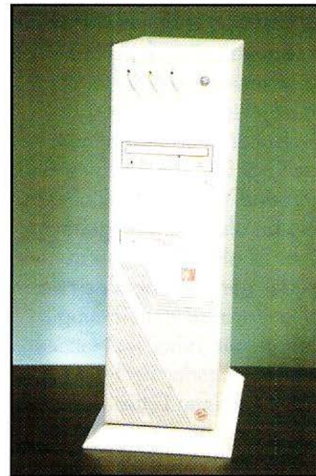
Was bringt die Zukunft?

Betrachtet man beide Bus-Konzepte lediglich von der technischen Seite, so ist PCI als das „saubere" Konzept langfristig überlegen. Über den Markterfolg entscheiden jedoch noch andere Faktoren: Die Anzahl verfügbarer PCI-Karten ist derzeit noch recht gering und die Preise liegen spürbar über denen vergleichbarer Local-Bus-Produkte. Auch die Geschwindigkeitsvorteile von PCI-Grafikkarten fallen derzeit noch eher moderat aus. Bedenkt man, daß PCI erst bei Rechnern ab der Pentium-Klasse Sinn macht und diese Geräte zur Zeit noch recht teuer sind, bleibt bis auf weiteres ein mit 33 oder 66 MHz getakteter 486er mit Local-Bus das Optimum in puncto Preis-Leistungs-Verhältnis. Wenn im Verlauf dieses Jahres die Preise für Pentium-PCs mit PCI-Bus ähnlich rasant fallen wie vor einigen Jahren die 486er-Preise, könnte sich das Bild allerdings schnell ändern.



und ein 5,25"-Laufwerk sowie eine in einem Wechselrahmen montierte Festplatte. Ein Herausziehen der Festplatte wird durch ein kleines Schloß verhindert - der Schlüssel hierfür war leider nicht im Lieferumfang unseres Testgerätes enthalten. Geliefert wird der Rechner wie üblich betriebsbereit mit installiertem DOS 6.2, Windows 3.11 und Works für Windows, wobei nur für das DOS ein deutsches Handbuch vorhanden ist. An Dokumentation finden sich weiterhin ein englisches Manual für das Motherboard sowie weitere deutsche Hinweise zur Installation des Rechners und der Grafikkarte.
Schwerwiegende Kritikpunkte an Gehäuse oder Verarbeitung fanden sich keine. Lediglich die im Testrechner eingebaute 340-MByte-Festplatte von Western Digital trieb den Geräuschpegel des Systems nochmals nach oben. Die eingebaute Video 7 Mercury PCI konnte sowohl unter DOS als auch unter Windows von der Geschwindigkeit her überzeugen. In der Grundversion für 3.999 Mark sind zwei Diskettenlaufwerke, die erwähnte Grafikkarte sowie 8 MByte RAM enthalten. Alle weiteren Komponenten - darunter auch Maus, Tastatur und Soundkarte - kann sich der Kunde individuell zusammenstellen.

Escom PCI P60
Von Escom wird in einem herkömmlichen Tower ein ebenfalls mit 60 MHz getakteter Pentium-Rechner angeboten. Die Geräuschentwicklung ist nicht zuletzt dank einer Quantum LPS 525 Festplatte im Vergleich zu den anderen Pentium-Rechnern am geringsten ausgefallen, dafür ergaben sich bei der Verarbeitung einige Ungereimtheiten: Zum Befestigen der Schnittstellenanschlüsse wurden nicht die im Gehäuse vorgestanzten Öffnungen genutzt, sondern die beiden seriellen und die parallele Schnittstelle mit Hilfe spezieller Bleche in den Öffnungen für die Steckkarten befestigt. Die Konsequenz: In unserem Testgerät wurden zwei Slots völlig sinnlos blockiert. Wer seinen Rechner also mit weiteren Karten ausrüsten möchte, muß zunächst die Anschlüsse für die Schnittstellen an die dafür vorgesehenen Stellen montieren.
Standardmäßig wird der Rechner mit DOS 6.2, Windows 3.11 und MS Works ausgeliefert, gegen einen geringen Aufpreis bietet Escom weitere interessante Software-Pakete an. Für den Grundpreis von 3.799 Mark erhält man den Rechner mit 8 MByte sowie einem 3,5"-Diskettenlaufwerk, alle weiteren Komponenten wie Grafikkarte, Festplatte, Maus und Tastatur kann sich der Kunde wie bei einem Baukastensystem selbst zusammenstellen. So ist zum Beispiel eine Video 7 Mercury PCI-Grafikkarte für 449 Mark und die Quantum LPS 525 für weitere 829 Mark zu haben.



Dell Dimension XPS P60
Von Dell stammt mit dem Dimension XPS P60 ein weiterer Vertreter der Pentium-Reihe, der jedoch bereits serienmäßig mit allen nötigen Multimedia-Komponenten ausgestattet ist. Das Desktop-Gehäuse hinterläßt einen robusten Eindruck, die mitgelieferte Tastatur mit PS-2-Stecker sowie die von Logitech stammende Maus heben sich angenehm von den schwammigen Tastaturen und Billigst-Mäusen ab, die im Lieferumfang so manch eines Rechners enthalten sind. Neben den 16 MByte Hauptspeicher sorgt eine mit 3 MByte Videospeicher ausgerüstete Number Nine GXE PCI für ein angenehmes Arbeiten unter Win-

Benchmarks

Windsock

Dell	777
Escom	1172
Vobis	1122
Peacock	384
486/33 VLB	286
Testumgebung:	Windows 3.11, 800x600, 256 Farben

Photoshop Filter

Dell	0:28
Escom	0:35
Vobis	0:35
Peacock	0:54
486/33 VLB	1:33
Quadra 610	0:59

Anm.: ein Filter von Photoshop wurde auf ein True-Color-Bild angewandt und die Rechenzeit gemessen. Der Macintosh Quadra 610 besitzt ein 68040 mit 25 MHz Taktfrequenz.

CPU Benchmark PC Bench 8.0

Dell	69,39
Escom	68,82
Vobis	69,01
Peacock	30,13
486/33 VLB	24,78

3D-Bench

Dell	50
Escom	50
Vobis	50
Peacock	40
486/33 VLB	26

Technische Daten der Testrechner

Rechner	*CPU*	*Cache*	*Takt*	*Videokarte*
Dell	Pentium	256	60	Number Nine GXE PCI
Escom	Pentium	256	60	Spea Video 7 Mercury PCI lite
Vobis	Pentium	256	60	Spea Video 7 Mercury PCI lite
Peacock	486	128	66	Noname GD 5426 Local-Bus
Noname PC	486	256	33	ATI Ultra Pro Local-Bus

Vor-/Nachteile von PCI



selbstkonfigurierende Steckkarten,
PCI-Bus arbeitet unabhängig vom CPU-Takt,
höhere Übertragungsrate als VESA-Local-Bus,
mehr als zwei Steckkarten möglich,
technische saubere Lösung,
hohe Akzeptanz auf Seiten der Industrie



noch wenig PCI-Karten erhältlich,
hohe Preise für entsprechende Produkte,
derzeit auf 33 MHz beschränkt

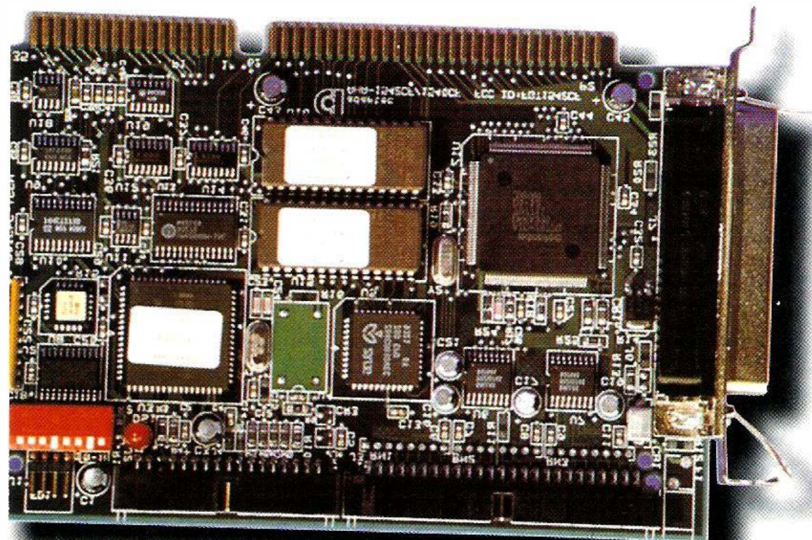
dows. Nur schade, daß die mitgelieferten Videotreiber offensichtlich nicht auf dem neuesten Stand waren, denn die Karte von Video 7 in den Rechnern von Vobis und Escom waren doch deutlich schneller.
Interessant sind die im Lieferumfang enthaltenen Multimedia-Komponenten: Neben einem Double Speed-CD-ROM-Laufwerk von Motsushita ist eine SoundBlaster 16 (ohne ASP), ein Mikrofon sowie ein Paar Lautsprecher dabei. Ebenfalls im Preis enthalten ist ein 15"-Multisync-Monitor, der problemlos ein Arbeiten mit 70 Hz bei einer Auflösung von 800 x 600 Punkten erlaubt, jedoch auch bei 1024 Punkten noch sehr gute Ergebnisse liefert.
Bei unserem Testrechner waren DOS 6.0 und Windows 3.1 installiert, ab März wird auch Dell die neueren Versionen anbieten. Das relativ laute Lüftergeräusch während des Betriebs wird durch die 430-MByte-Festplatte von Seagate nochmals verstärkt und sorgt doch für einen nicht unerheblichen Geräuschpegel. Die Dokumentation für den Rechner ist in Deutsch, ebenso das Handbuch zu DOS 6.0; nur die Anleitung der Grafikkarte setzt Englischkenntnisse voraus.
In der beschriebenen Ausführung ist der Rechner zum Preis von 7.995 Mark erhältlich, was in Anbetracht der Ausstattung und der gelieferten Qualität als nicht zu hoch zu werten ist. Speziell für Pentium-Einsteiger ist für 5.999 Mark der Dimension XPS P60 mit einer kleineren Number-Nine-Karte, 320 MByte Festplatte, 8 MByte RAM und einem 14"-Monitor empfehlenswert.

Kai-Uwe Wahl ■



SCSI-Controller

PC-Tuning dur



Serienmäßig sind die meisten PCs mit einer AT-Bus-Festplatte und einem entsprechenden Controller ausgestattet. Spätestens, wenn die Anschaffung eines CD-ROM-Laufwerks ansteht, stellt sich jedoch die Frage: SCSI oder nicht? Wir helfen bei der Suche nach einer Antwort.

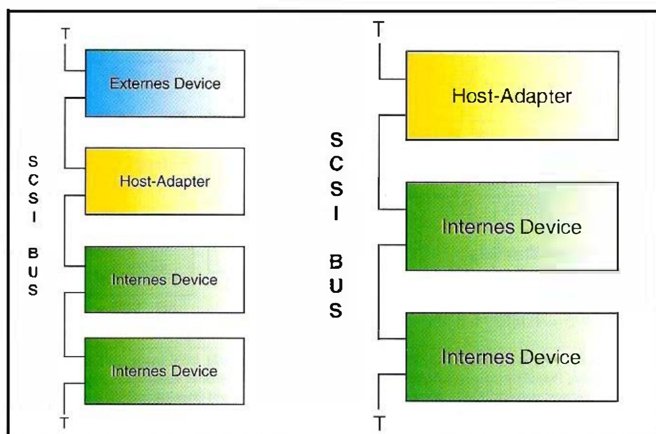
Zunächst einmal stellt sich die Frage, welche Geräte sich über SCSI überhaupt an den PC anschließen lassen. An erster Stelle sind Festplatten zu nennen, die gegenüber AT-Bus-Platten auch ohne Tricks wesentlich höhere Kapazitäten bieten und zudem häufig auch schneller sind. Sehr beliebt sind auch CD-ROM-Laufwerke mit SCSI-Interface, da beim AT-Bus-Anschluß eine weitere, vom Hersteller des Laufwerks abhängige Interface-Karte nötig wird. Geschwindigkeitsvorteile ergeben sich bei SCSI-CD-ROM-Laufwerken nur in minimalem Umfang, da die Laufwerke mechanisch so langsam sind, daß die Vorteile von SCSI gar nicht zum Tragen kommen. Zur Datensicherung werden ferner Streamer und magneto-optische Laufwerke mit SCSI-Interface angeboten. Die meisten Scanner lassen sich ebenfalls über SCSI betreiben.

Schritt für Schritt

An einem kleinen Beispiel möchten wir Ihnen zeigen, wie leicht es dennoch in der Praxis ist, einen SCSI-Controller und ein weiteres Laufwerk nachträglich zu installieren – wenn man nur die wichtigsten Regeln beachtet. Die vorhandene AT-Bus-Platte muß dabei nicht unbedingt auf dem Schrott landen, sondern kann als Boot-Platte neben einer schnellen SCSI-Platte eingebaut bleiben. Wer bereit ist, rund 900 Mark zu investieren, bekommt schon eine Festplatte mit 250 MByte sowie einen sehr guten Host-Adapter, der für zukünftige Erweiterungen gerüstet ist. Der Einbau der zusätzlichen Festplatte sollte mechanisch übrigens kein Problem darstellen, da die meisten Rechner über einen freien Einbauschacht im Gehäuse verfügen und auch der nötige Stromanschluß vom Netzteil schon vorhanden ist.

Am Anfang steht die Auswahl eines Host-Adapters, der in unterschiedlichsten Preis- und Leistungsklassen verfügbar ist. Einige Host-Adapter sind außerdem als Bus-Master ausgelegt und können somit die Kontrolle über den Bus übernehmen, wodurch ein höherer Datendurchsatz erzielt wird. Die Verbindung zwischen Host-Adapter und der Festplatte (oder einem anderen internen SCSI-Device) geschieht über ein 25-poliges Flachbandkabel, das sich im Lieferumfang des Controllers befinden sollte.

Ein wichtiger Schritt beim Einbau von internen SCSI-Geräten ist die richtige Wahl der SCSI-ID und vor allem die Terminierung: Über die SCSI-ID wird jedem Gerät am SCSI-Bus eine eindeutige Identifikation zugewiesen, d.h. jede Nummer darf nur einmal vergeben werden. Mögliche Nummern sind die Ziffern 0 bis 7 (also maximal acht Geräte), wobei die 7 immer für den Host-Adapter vorgesehen ist. An jeder SCSI-ID lassen sich wiederum mehrere Geräte betreiben, die über die LUN (Logic Unit Number) angesprochen werden; diese Möglichkeit wird in der Praxis jedoch kaum genutzt. Beim Einschalten suchen die meisten Host-Adapter übrigens nur auf SCSI-ID 0 und 1 nach einer (bootfähigen) Festplatte, weshalb man Festplatten möglichst die ID 0 oder 1 geben sollte, insbesondere wenn nicht parallel noch eine AT-Bus-Festplatte zum Booten vorhanden ist. Andernfalls versucht der PC beim nächsten Start möglicherweise, von einem unter der ID 0 angeschlossenen Scanner zu booten – naturgemäß mit wenig Erfolg. Auch Wechselplatten sollte man gewöhnlich nicht auf den IDs 0 und 1 betreiben, denn DOS reagiert auf den Entzug des Bootlaufwerks ziemlich empfindlich.



Die richtige Terminierung: Die Grafik zeigt die am häufigsten vorkommenden SCSI-Konfigurationen und den korrekten Einsatz der Terminatoren. Jeweils am Ende der Gerätekette wird terminiert, so daß der Host-Adapter bei Verwendung von externen Geräten ohne Terminierung betrieben werden muß.

ch SCSI

Der Terminator

Für das Funktionieren einer Kette von SCSI-Geräten essentiell ist die sogenannte Terminierung: Darunter versteht man das "Abschließen" der jeweiligen Leitungsenden zur Vermeidung von Signalreflektionen. Was technisch recht kompliziert klingt, ist in der Praxis eigentlich ganz einfach: Besteht die Gerätekette wie in unserem Beispiel nur aus zwei Geräten, also dem Host-Adapter und einer Festplatte, werden beide terminiert, was in den meisten Fällen standardmäßig schon der Fall ist. Kommt noch ein weiteres inter-

SCSI-Host-Adapter: Zwei Beispiele

Adaptec 1542CF

Für Einsteiger wie Profis empfehlenswert ist der 1542C von Adaptec, der als 16 Bit-Controller über ein eingebautes BIOS verfügt, das sich beim Booten durch Betätigen einer Tastenkombination aufrufen läßt. Hier können bequem alle wichtigen Einstellungen wie I/O-Adresse, Terminierung oder Parity per Software vorgenommen werden. Die auf der Platine zusätzlich vorhandenen DIP-Switches wird man nur selten bemühen müssen. Die erst seit einigen Wochen verfügbare Version 1542CF bietet zusätzlich eine Fast-SCSI-Option mit einer Übertragungsrate von bis zu 10 MByte pro Sekunde. Die exzellente Software EZ-SCSI ist nur in der als Kit für rund 590 Mark angebotenen Version verfügbar. Wer darauf verzichten kann, bekommt für rund 390 Mark den Controller auch ohne Software – für den Betrieb einer Festplatte ausreichend. Durch die umfangreiche Dokumentation und die einfache Installation von Soft- und Hardware ist der Adaptec 1542C erste Wahl für leistungsbewußte Ein- und Umsteiger.

SoundBlaster 16 SCSI-2

Eine durchaus ernstzunehmende Lösung bietet seit kurzem auch der Soundkarten-Pionier Creative Labs an: Die bekannte SoundBlaster 16 wurde durch einen SCSI-Chip von Adaptec aufgewertet und mit dem Namenszusatz "SCSI-2" versehen. Nach unseren Erfahrungen arbeitet die SCSI-Schnittstelle der SoundBlaster 16 SCSI-2 beinahe genauso schnell wie der auf dem 1542C eingesetzte Controller. Im Lieferumfang sind zahlreiche Treiber aus dem EZ-SCSI-Paket enthalten, darunter ein ASPI-Treiber und weitere zum Betrieb von CD-ROM und Festplatten nötige Treiber. Ein ausführliches deutsches Handbuch zur SCSI-Installation ist ebenfalls enthalten. Prinzipieller Nachteil dieser Variante ist die nur begrenzte Konfigurierbarkeit des SCSI-Controllers, das Fehlen eines externen SCSI-Anschlusses und die nicht vorhandene Möglichkeit zum Booten von Festplatte. Wer jedoch neben einer AT-Bus-Platte eine SCSI-Platte als zweites Laufwerk oder ein CD-ROM-Laufwerk anschließen möchte und auf der Suche nach einer 16-Bit-Soundkarte ist, findet mit der SoundBlaster 16 SCSI-2 für rund 600 Mark eine äußerst interessante Lösung.

Die häufigsten Fragen zu SCSI

Welchen SCSI-Host-Adapter sollte ich mir kaufen?
Entscheidend ist in erster Linie der Software-Support, denn je komfortabler die mitgelieferte Software ist, umso einfacher gestaltet sich eine eventuelle Fehlersuche und die Installation. Ein billiger Host-Adapter ohne die nötige ASPI-Unterstützung ist nur beschränkt nutzbar, deshalb sollten Sie beim Kauf darauf achten, daß entweder ein CAM- oder besser noch ein ASPI-Manager enthalten ist. Werden häufig externe Geräte angeschlossen, sollte man sich für ein Modell entscheiden, das ein softwaremäßiges Umschalten der Terminierung des Host-Adapters erlaubt, sonst muß jedesmal der Rechner aufgeschraubt werden. Und schließlich sollte der Controller schnell genug sein, um mit der von der Festplatte gebotenen Übertragungsrate mithalten zu können.

Worauf muß ich beim Anschluß von externen SCSI-Geräten besonders achten?
Mehrere Punkte sind hierbei wichtig: Ist nicht bereits ein anderes externes Gerät angeschlossen, so muß zuerst die Terminierung des Host-Adapters geändert werden, da das neu angeschlossene Gerät nun das letzte SCSI-Device ist. Weiterhin muß die SCSI-ID so eingestellt werden, daß sich keine Überschneidungen mit vorhandenen Geräten ergeben. Für CD-ROM-Laufwerke, Scanner oder Wechselplatten- und MO-Laufwerke müssen außerdem zusätzliche Treiber installiert werden.

Kann ich eine AT-Bus- und eine SCSI-Festplatte gleichzeitig betreiben?
Kein Problem. Über das im PC vorhandene BIOS wird die AT-Bus-Platte angesprochen und über den zusätzlich installierten SCSI-Controller können weitere Laufwerke betrieben werden. Bei dieser Konstellation kann jedoch nur von der AT-Bus-Festplatte gebootet werden, da das im PC eingebaute BIOS immer zuerst nach bootfähigen AT-Bus-Laufwerken sucht.

Meine Soundkarte besitzt einen SCSI-Controller. Kann ich dort auch eine Festplatte anschließen?
SCSI-Schnittstellen auf Soundkarten dienen primär zum Anschluß eines CD-ROM-Laufwerkes, das mit einer Übertragungsrate von 150 bis 450 KByte pro Sekunde arbeitet. Heutige SCSI-Festplatten ermöglichen dagegen Übertragungsraten von deutlich über 1 MByte pro Sekunde und würden die Hälfte ihrer Zeit mit Warten verbringen. Ein weiteres Problem ist die nötige Treibersoftware, denn es ist ein passender ASPI-Treiber für den auf der Soundkarte eingesetzten SCSI-Controller nötig, der nur selten im Lieferumfang enthalten ist. Eine positive Ausnahme bildet in diesem Zusammenhang nur die an anderer Stelle in diesem Artikel vorgestellte SoundBlaster 16 SCSI-2.

nes CD-ROM-Laufwerk hinzu, das hinter der Festplatte angeschlossen wird, so müssen bei der Platte – die jetzt quasi in der Mitte der SCSI-Kette sitzt – die Terminatoren entfernt und auf dem CD-ROM-Laufwerk gesetzt werden.
Eine mögliche Fehlerquelle ist die Parity-Einstellung, die theoretisch zusätzliche Sicherheit bei der Datenübertragung bieten soll, aber praktisch kaum genutzt wird. Wie auch immer: Da es nicht möglich ist, ein Gerät am SCSI-Bus mit und eines ohne Parity zu betreiben, sollte man Host-Adapter und Laufwerke so konfigurieren, daß eine gemeinsame Übertragungsart eingestellt ist.
Mit dem Einbau der Hardware haben Sie das schlimmste schon hinter sich, und in den meisten Fällen können Sie wenigstens eine Festplatte ohne jegliche Treibersoftware benutzen. Die für andere Geräte benötigte Software befindet sich auf den im Lieferumfang des Host-Adapters (hoffentlich) enthaltenen Treiberdisketten. Am wichtigsten ist der fast immer mitgelieferte ASPI-Treiber (Advanced SCSI Programming Interface), der von der Firma Adaptec entwickelt wurde und sich gegenüber dem CAM-Treiber (Common Access Method) durchgesetzt hat.
Durch den ASPI-Treiber wird eine universelle Schnittstelle zwischen Host-Adapter und Außenwelt hergestellt, auf den Anbieter von SCSI-Geräten aller Art zurückgreifen können. Ein ASPI-Treiber für CD-ROM-Laufwerke der Firma XYZ kann damit mit allen Host-Adaptern betrieben werden, die über ein ASPI-Interface verfügen. Bis vor einigen Jahren mußten Hersteller noch für jeden SCSI-Controller speziell angepaßte Software mitliefern. Beim Kauf sollten Sie also unbedingt darauf achten, daß ein ASPI-Treiber für Ihren Controller gleich mitgeliefert wird.

Weitere Software

Falls dann doch etwas nicht funktionieren sollte, sind zur ersten Fehlersuche bei den Host-Adaptern kleine Testprogramme enthalten, die den korrekten Anschluß und die Vergabe der IDs überprüfen. Wer mehr wissen will und auch weitere Treiber für Wechselplatten oder Streamer sucht, der greift am besten auf Software-Pakete mit SCSI-Treibern zurück, die von Trantor, Corel, Future Domain und Adaptec angeboten werden: Für 198 Mark sind die Produkte EZ-SCSI von Adaptec sowie SCSIworks von Trantor erhältlich, die einen umfassenden Treibersupport bieten. Das gleiche gilt für das neu erschienene CorelSCSI 2 für ca. 200 Mark sowie das speziell für CD-ROM-Anwender interessante CD PowerPak mit vielen Photo-CD-Utilities und SCSI-Tools für ebenfalls knapp 200 Mark. Für Einsteiger ist es immer ratsam, schon beim Kauf eines Host-Adapters auf eine möglichst umfassende Treiberausstattung zu achten, so daß zusätzliche Software-Anschaffungen nicht erforderlich sind.

Christian Späthe ■

Vor- und Nachteile der Systeme

SCSI:
+ nur ein Controller für viele Geräte
+ keine Parameterangaben über BIOS-Setup nötig
+ höhere Datenübertragungsraten als AT-Bus
+ externe Geräte auch an anderen Rechnern anschließbar
+ mehrere Festplatten einfach anzuschließen
- technisch aufwendiger, daher teurer
- viele potentielle Fehlerquellen für Anwender ohne ausreichende Kenntnisse

AT-Bus:
+ preiswerte Controller
+ Festplatten im Vergleich etwas günstiger
+ keine Kompatibilitätsprobleme
- Festplatten nur bis 512 MByte Kapazität
- nur zwei Festplatten anschließbar
- keine anderen Peripherie-Geräte anschließbar
- Festplatten-Parameter müssen über das BIOS konfiguriert werden

Orchid Vidiola

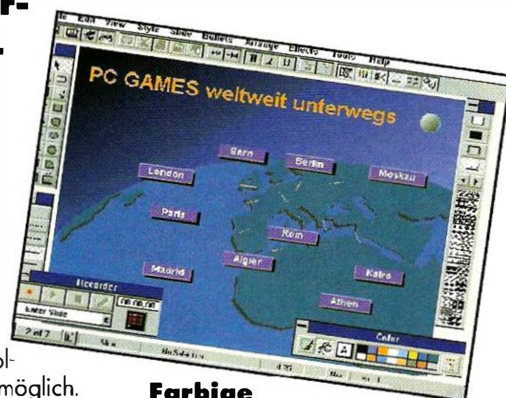
Vorhang auf

Der letzte Kick in Sachen Multimedia sind Video-Capture-Boards, die ein Aufzeichnen von Videosequenzen ermöglichen. Ein vielversprechender Neuzugang in diesem Bereich stammt von der Firma Orchid, die sich bereits im Markt der Grafik- und Soundkarten einen Namen gemacht hat.

Zu den Besonderheiten der Vidiola zählen vor allem die Hardware-Kompression bei der Aufnahme und eine SuperZoom genannte Funktion zur vergrößerten Wiedergabe der Videos. Bevor es mit der Aufnahme von Videos losgehen kann, sind die üblichen Installationshürden zu überwinden, die bei Video-Capture-Boards immer etwas höher ausfallen: Neben der Software-Installation, die völlig problemlos unter Windows geschieht, ist eine Konfiguration der Hardware nötig. Hierzu sind auf der Karte zahlreiche Jumper vorhanden, die jedoch nur geändert werden müssen, wenn die Standardwerte zu Konflikten mit schon vorhandener Hardware führen. Acht IRQs zwischen 5 und 15 sowie drei Basisadressen zwischen 500h und 700h sollten ausreichen, um auch in einem gut ausgestatteten System noch ein freies Plätzchen zu finden.
Im Anschluß muß die Videokarte mit der bereits vorhandenen Grafikkarte verbunden werden. Dies geschieht einmal intern über den Feature-Connector, der eigentlich auf jeder Grafikkarte vorhanden sein sollte. Darüber hinaus wird der Monitorausgang der Grafikkarte an einen externen Eingang der Vidiola angeschlossen und der Monitor direkt an die Vidiola gestöpselt. Das von einem Videorekorder oder einer Kamera stammende Videosignal wird dann über eine Cinch- oder SVHS-Buchse in die Vidiola eingespeist. Eventuelle Audiodaten müssen über eine separate Soundkarte aufgezeichnet werden; das hierfür nötige Kabelmaterial ist nicht im Lieferumfang enthalten.

Die Software

Die mitgelieferte Software läuft komplett unter Windows, für DOS sind weder Utilities noch Testprogramme enthalten. Das wohl wichtigste Programm im Lieferumfang ist Adobe Premiere (in der Version 1.1), das ein Utility zur Aufnahme von Videos beinhaltet. Mit Hilfe dieses Rekorders ist ein Aufzeichnen von Videos in unterschiedlichen Bildgrößen und Farbtiefen möglich. Eine Datenkompression um etwa den Faktor 3 während der Aufnahme wird von der Hardware der Vidiola unterstützt. Bildgrößen jenseits von 320 x 200 Punkten lassen sich zwar einstellen, dann sind jedoch keine sinnvollen Bildraten mehr möglich. Im Lieferumfang sind das schon erwähnte Adobe Premiere 1.1 und außerdem Compel PE von Asymetrix enthalten. Premiere beinhaltet zum einen den schon erwähnten Rekorder zum Aufzeichnen von Videos und bietet zudem – 5,5 MByte freien Speicher unter Windows vorausgesetzt – die Möglichkeit zum Bearbeiten der Videos. Die Bedienung von Premiere ist wirklich kinderleicht und schon mit ein paar Mausklicks läßt sich aus mehreren Videoclips eine Filmsequenz mit Überblendeffekten erstellen. Compel PE von Asymetrix dient zum Erstellen von interaktiven Multimedia-Präsentationen.



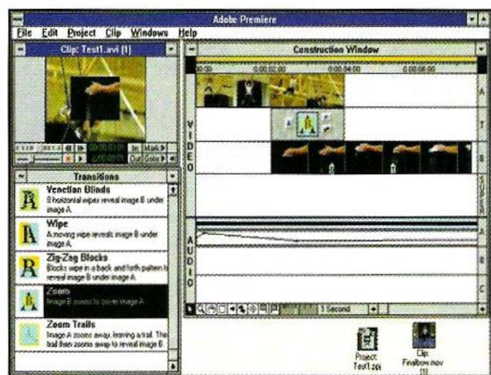
Farbige Präsentationen mit Video- und Tonintegration sind mit Compel schnell erstellt.

Fazit

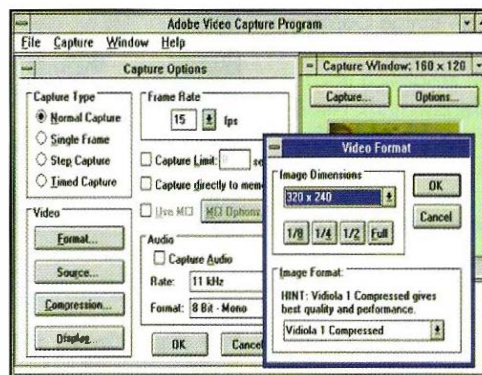
Mit 895 Mark ist die Vidiola sicher keine billige, dafür aber eine leistungsfähige Lösung zum Digitalisieren und Bearbeiten von Videosequenzen. Einen schnellen 486er, mindestens 8 MByte RAM und eine große Platte vorausgesetzt, läßt sich mit dieser Karte völlig problemlos arbeiten. Die eingebaute Hardware-Kompression und die Möglichkeit, direkt auf Platte zu digitalisieren, heben die Vidiola positiv von den meisten Konkurrenzprodukten ab.

Christian Späthe ■

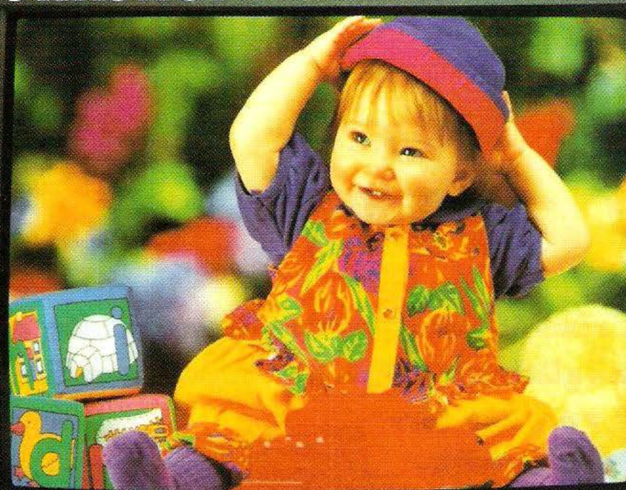
Hersteller: Orchid
Produkt: Vidiola
Preis: 895 Mark

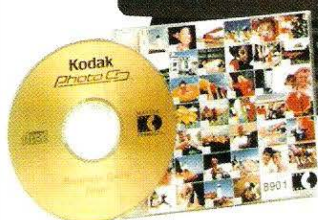


Im Arbeitsfenster sind zwei Videoclips zu erkennen, die mit einem Überblendeffekt verbunden wurden.



Bildgröße, Komprimierungsverfahren sowie die Anzahl der aufzuzeichnenden Bilder pro Sekunde sind die wichtigsten Parameter für eine Aufnahme.







Einen CD-Player für seine Lieblingsmusik besitzt heute fast jeder. War das CD-ROM-Laufwerk noch vor wenigen Monaten eine Seltenheit, so gehört die CD heute bereits zu jedem guten Multimedia-PC. Allerorts ist der Bedarf an CDs rasant am Boomen und seit einigen Monaten steigt das Angebot an entsprechenden multimedialen Titeln sprunghaft an. ■ Von Wilfred Lindo

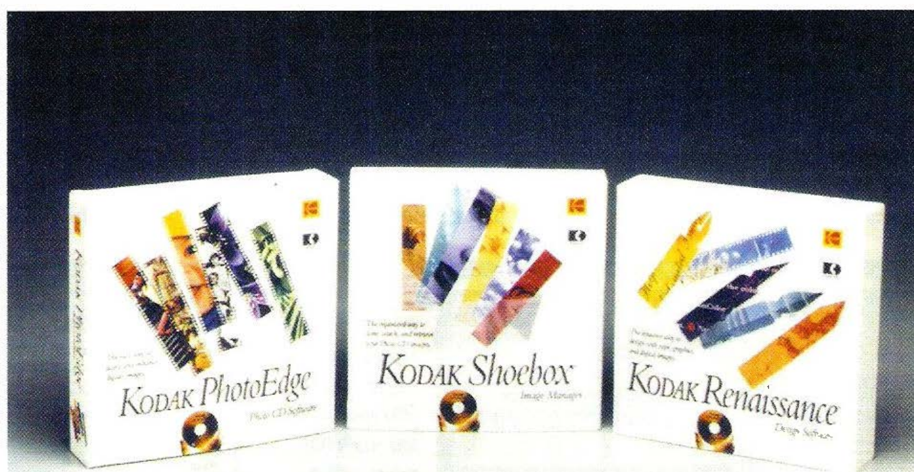
Der Multimedia-PC

Marke: Eigenbau

Wer sich heute mit multimedialen Programmen beschäftigen will, der muß sich früher oder später für ein CD-ROM-Laufwerk entscheiden. Beim Kauf eines CD-Laufwerkes sollten Sie nicht unbedingt nur auf den Preis schauen. Viel entscheidender ist, daß die gewünschte Anwendung auch auf dem Laufwerk in vernünftiger Geschwindigkeit läuft. Ganz wichtig für einen schnellen Datenfluß ist die Übertragungsrate. Wer sich in nächster Zeit ein neues Laufwerk zulegen will, der sollte sich für ein Double Speed-Laufwerk entscheiden. Ein CD-ROM mit einer Übertragungsrate von mindestens 300 KByte pro Sekunde erhalten Sie bereits für unter 500,- DM. Eine mittlere Zugriffszeit von unter 300 ms bekommen Sie ebenfalls für diesen Preis. Einige CD-Laufwerke bieten neben dem Abspielen von CD-ROMs auch das Lesen von normalen Audio-CDs. So können Sie, parallel zum Arbeiten am Rechner, Ihre Lieblingsmusik über die eingebaute Soundkarte in Sterea hören. Einige Geräte gehen beim Komfort noch einen Schritt weiter und verfügen zusätzlich noch über einen Kopfhöreranschluß. Hierüber ist dann das ungestörte Genießen von Musik möglich.

Der bessere Standard

Seit einigen Monaten werden CD-ROM-Laufwerke angeboten, die den XA-Standard (Extented Architecture) unterstützen. Sie weisen neben den normalen Grundfunktionen einige interessante Erweiterungen auf. Die von Microsoft, Philips und Sony entwickelten Ergänzungen sind speziell auf den Multimedia-Bereich ausgerichtet. Durch ein spezielles Verfahren werden Audiodaten und komprimierte Informationen so auf der CD abgelegt, daß sie parallel abgespielt werden können. Gegenüber dem Sierra-Standard wurde auch die Rate des Datentransfers deutlich erhöht, was einen wesentlich schnelleren Zugriff erlaubt. Das CD-Laufwerk wird über ein Kabel mit dem XA-Controller, der einen eigenen Steckplatz benötigt, verbunden. Die Audioda-



Für das Photo CD-System gibt es inzwischen bereits umfangreiche Softwarepakete. Der PC wird zum Profi-Bildbearbeitungssystem.

ten müssen dann über eine separate Soundkarte abgespielt werden. XA-Geräte sind dabei abwärtskompatibel und können somit auch den Sierra-Standard verarbeiten. Der Einstiegspreis bei dem XA-Standard liegt momentan noch sehr hoch. Es sind auch kaum entsprechende CDs erhältlich. Es ist sogar fraglich, ob sich dieser professionelle Standard überhaupt im privaten und semiprofessionellen Bereich durchsetzen kann.
Doch in keinem anderen Bereich schreitet die technische Entwicklung so rasch voran, wie bei den silbernen Scheiben. In den letzten Monaten haben einige interessante Standards das digitale Licht der Computerwelt erblickt.

Kodak Photo CD

Einer dieser neuen Standards ist die Photo-CD von Kodak. Eine Weiterentwicklung stellt die Photo-CD Portfolio dar. Mit diesem neuen Medium ist es nun erstmals möglich, Texte, Grafiken und Ton gemeinsam auf eine CD zu bannen. Dabei soll die Kapazität für rund 800 Bilder in niedriger Auflösung oder für eine Stunde Ton oder Musik ausreichen. Bei multimedialen Anwendungen, wo eine Mischung aus den unterschiedlichen Medien vorliegt, verkürzt sich die zur Verfügung stehende Zeit entsprechend. Das eigentlich interessante Feature ist der interaktiv programmierbare Zugriff auf einzelne Bildsequenzen. So sind alle nur erdenklichen Reihenfolgen denkbar. Der Ton ist in festgelegten Sequenzen direkt einem Bild zugeordnet. Sobald ein bestimmtes Bild aufgerufen wird, beginnt auch das Geräusch, die Musik oder die Sprache abzulaufen. Eine spezielle Software hilft Ihnen dabei, interaktive Suchbäume zu erstellen und verknüpft Ton und Bild miteinander.

Video auf CD

Der allerneueste Standard kommt aus der Unterhaltungsindustrie. Unter dem Namen White Book greifen Sie auf spezielle CDs mit bis zu 75 Minuten Videofilm in bester Qualität zu. Die Videosequenzen sind in einem speziellen Komprimierungsverfahren (MPEG) auf die CD gebracht worden. Um sich diese speziellen Scheiben anzuschauen, benötigen Sie einen speziellen Dekoder, den Sie beispielsweise in neuen CD-I-Geräten finden. Seit geraumer Zeit sind auch die ersten Erweiterungskarten für den PC verfügbar, die diese gepackten Videos ebenfalls verarbeiten. Die ersten Spiele sind ebenfalls verfügbar. Mit der neuen Technik genießen Sie bewegte Filmsequenzen über den gesamten Bildschirm. Vorbei sind die Zeiten der briefmarkengroßen Videosequenzen. Noch werden für die erforderlichen Hardware unglaubliche Preise verlangt, aber bald...



Die riesige Speicherkapazität und der niedrige Preis der CD-ROM lassen die Silberscheibe immer mehr zum unverzichtbaren Speichermedium auch für Hobbybenutzer werden.

Compact Disk Glossar

Das Grundprinzip aller Compact Discs ist identisch, jedoch sind unterschiedliche Standards, Fehlerkorrekturen und Einsatzgebiete dafür verantwortlich, daß sich völlig unterschiedliche Ausprägungen herausgebildet haben:

CD-ROM (Read Only Memory):
Dieses Medium wurde aus der uns allen bekannten Musik-CD abgeleitet. Auch hier werden Fehler durch ein spezielles Verfahren korrigiert und die Daten durch einen Laser abgetastet. Es ist nur das Lesen der Daten möglich.

CD-WORM (Write Once Read Many):
Wer seine Daten einmalig auf die CD speichern möchte, muß zu diesem System greifen.

CD-DA (Digital Audio):
Hierbei handelt es sich um die handelsüblichen Musik-CDs. Einige Laufwerke können auch diese CDs im Computer abspielen.

CD-I (Interactive):
Ein spezielles Multimedia-Format, das von den Firmen Sony, Philips und Matsushita entwickelt wurde. Nachteil dabei ist, daß nur Datenträger, die eigens für dieses Format entwickelt worden sind, abspielbar sind.

CD-XA (Extended Architecture):
Das von Microsoft, Philips und Sony entwickelte System wird als der neue Multimedia-Standard angesehen. Hiermit können Ton- und Audiodaten parallel abgespielt werden.

Photo-CD (Photo Compact):
Das anläßlich der Photokina '92 eingeführte System ist in der Lage, bis zu 100 Bilder in gepackter Form zu speichern. Jedes Bild oder Negativ kann in verschiedenen Auflösungen archiviert werden. Eine Weiterentwicklung stellt die Photo CD Portfolio dar. Zudem hat Kodak eine ganze Reihe von digitalen Medien angekündigt.

Immer noch zu langsam

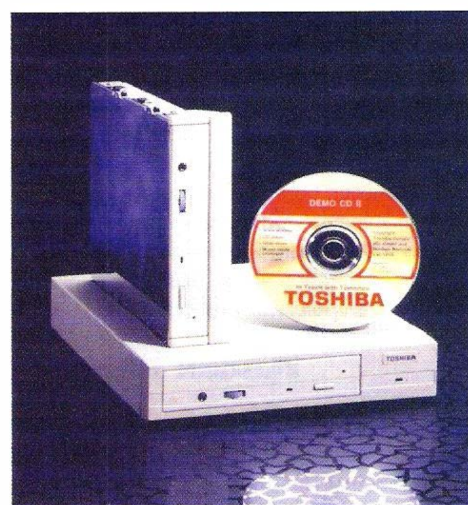
Wessen CD-Laufwerk trotz bester technischer Werte immer noch zu langsam arbeitet, der sollte sich einmal mit dem Begriff Cache auseinandersetzen. Trotz DoubleSpin-Technologie sind moderne CD-ROM-Laufwerke im Vergleich zu normalen Festplatten immer noch wesentlich langsamer. Gerade bei aufwendigen Such- und Ladeoperationen muß der Lesekopf des CD-ROM-Laufwerkes viele Sprunganweisungen auf verschiedene Sektoren der CD durchführen. Dabei kann dieser Cache-Speicher wesentlich Zeit sparen. Es gibt den internen Cache-Speicher, der bereits im Laufwerk integriert ist. 128 bis 256 KByte zeichnen dabei ein gutes Laufwerk aus.
Ein weiterer Weg zu höheren Geschwindigkeiten ist der Einsatz von externen Cache-Programmen. Hier gibt es bereits diverse Programme auf dem Markt. Seit der aktuellen Version von MS-DOS 6.2 unterstützt im übrigen das Programm SMARTDRV.EXE ebenfalls CD-Laufwerke. Beide Varianten führen bei einem wiederholten Zugriff auf Daten zu einem erheblichen Geschwindigkeitszuwachs. Auf diese billige Leistungssteigerung sollten Sie auf keinen Fall verzichten.

Der richtige Anschluß

Beim Kauf können Sie sich zwischen einem internen und externen System entscheiden. Interne Laufwerke können problemlos in einem freien Laufwerksschacht eingesetzt werden. Zusätzlich benötigen Sie zu dem eigentlichen Laufwerk noch einen Controller. Er steuert sämtliche Funktionen des Laufwerkes. Einige Soundkarten verfügen über einen integrierten Anschluß zur Ansteuerung eines CD-Laufwerkes. So sparen Sie einen zusätzlichen Steckplatz in Ihrem Rechner. Dabei sollten Sie darauf achten, daß die Ansteuerung über eine Standardschnittstelle (SCSI, IDE) erfolgt, da Sie sonst nur unter einer sehr begrenzten Anzahl von Laufwerken wählen können.
Durch die meist im Lieferumfang enthaltenen Gerätetreiber kann das CD-Laufwerk wie ein normales Laufwerk angesprochen werden. Bis auf Schreibbefehle können so alle DOS-Befehle auf eine CD angewandt werden.
So werden viele Softwarehäuser zunehmend dazu übergehen, ihre Produkte auf CD auszuliefern. Die zeitkritischen Daten werden auf die Festplatte übertragen und das lästige Diskettenwechseln entfällt völlig. In den nächsten Jahren wird es wohl kaum noch Software auf Diskette geben.

Die ersten multimedialen CDs

Jede neue Technologie steht und fällt mit der dafür verfügbaren Software. Auch im Bereich Multimedia wird das Angebot der Datenträger entscheidend für die rasche Verbreitung von CD-ROM-Laufwerken sein. Noch Anfang letzten Jahres war das Angebot von reinen Multimedia-Anwendungen sehr klein. Datenbanken, Nachschlagewerke und Lexika gab es viele, jedoch verfügten nur wenige Anwendungen über eine wirkliche multimediale Umsetzung.
Doch diese Zeiten scheinen jetzt endgültig vorbei zu sein. Endlich kommen die ersten wirklichen multimedialen CDs auf den Markt. Diese sind nicht nur ein wenig aufgepeppte Diskettenversionen, sondern die neuen Programme nutzen erstmals die gesamte Bandbreite des digitalen Mediums aus. Zum Teil brennen die neuen Titel wahre multimediale Feuerwerke ab. Musik, Sprache, Geräusche, Animationen und Videosequenzen genießen Sie in bester Qualität.
Daß diese neuartige Gattung von Spielen vom Publikum angenommen wird, zeigen die enormen Verkaufszahlen seit Erscheinen der neuen CDs. Dabei setzen sich immer stärker filmähnliche Spiele durch. Hier agieren Schauspieler in Videosequenzen. Per Knopfdruck entscheiden Sie über den Fortgang der Handlung. Zunehmend gewinnt dabei Windows an Bedeutung. Je mehr unterschiedliche Medien die Entwickler in den Spielen einsetzen, desto mehr Sinn macht es, bei der Umsetzung auf bestehende Standards zurückzugreifen. Und hier ist nun einmal Windows die einzige Alternative. Bleibt also abzuwarten, was Sie in nächster Zeit an Unterhaltung auf dem Bildschirm erwartet.



Was bringt die Zukunft

Auch wenn die Grundidee der CD schon einige Jahre alt ist, kommen immer wieder Neuentwicklungen auf den Markt. Fieberhaft arbeiten die namhaften Hersteller an digitalen Medien, die die Speicherkapazität vervielfachen. Schon sind die ersten Scheiben im Gigabyte-Bereich in Sicht. Schon seit Jahren sind die beschreibbaren CDs angekündigt. Zwar sind sie für entsprechend hohe Summen bereits erhältlich, jedoch für den kleinen Geldbeutel wird es wohl in nächster Zukunft kaum Produkte geben. Hier sorgen wohl auch die Hersteller dafür, daß sie sich nicht den Markt für andere Medien kaputt machen.
Auf jeden Fall kann der Anwender gespannt sein, was ihm zukünftig an Digitalem geboten wird. Die heutigen Anwendungen sind hier nur die Spitze des Eisberges. Mit größerer Speicherkapazität, neuartigen Speichermedien und einer immer besser werdenden Hardware sind wir wohl von dem interaktiven, abendfüllenden und realistischen Computerspiel nicht mehr weit entfernt.

In der nächsten Folge rund um den Multimedia-PC beschäftigen wir uns mit dem Thema Video. Welche Ausstattung brauchen Sie, um Ihre eigenen Videosequenzen zu erzeugen und sie anschließend auch wiederzugeben? Sie erfahren allerhand Wissenswertes zu einzelnen Standards und bekommen einen Ausblick, wo es zukünftig mit den bewegten Bildern hingeht.

Die ideale Ausstattung

CD-ROM
- Datentransferraten von mindestens 300 KByte/Sekunde (Double-Speed-Technologie)
- Datenpuffer von mindestens 128 KByte
- Lautstärkekontrolle und Kopfhöreranschluß
- Abspielen von Audio-CDs
- Photo-CD-tauglich
- XA-Standard
- Anschluß über eine Standardschnittstelle (SCSI, IDE)

COMING UP!

Righteous Fire

Origin möchte die Wartezeit auf Bioforge, Wings of Glory, Pacific Strike und Ultima VIII ein wenig versüßen. Die Texaner veröffentlichen noch im März die erste Missiondisk zu Privateer. Dem Kenner läuft schon beim Namen "Righteous Fire" das Wasser im Mund zusammen, verspricht er doch satte Action und eine spannende Storyline.



The Elder Scrolls: Arena





Bethesda Softworks dreht auf. Nach Terminator Rampage machen die Amerikaner nun mit The Elder Scrolls: Arena von sich reden. Für die ständig wachsende Rollenspielgemeinde ein echter Leckerbissen, der allerdings stark an Underworld erinnert. Das ist aber nicht unbedingt schlecht, schließlich ist Ultima Underworld eines der Referenzspiele.

Urlaubszeit - Reisezeit

Im Mai treffen viele schon die ersten Vorbereitungen für den großen Sommerurlaub. Wir helfen Ihnen dabei, den richtigen Urlaubsort und die angenehmste Buchungsform zu finden! Da es mittlerweile Urlaubs-Programme wie Sand am Meer gibt, stellen wir einen übersichtlichen Vergleichstest zusammen, aus dem Sie ersehen, welches Programm für Sie am besten geeignet ist!

Rise of the Robots

Sie haben das Extended Preview mit angehaltenem Atem gelesen und möchten unbedingt mehr über dieses Kampfsportspiel der Superlative wissen? Dann müssen wir Ihre Geduld leider noch bis zur kommenden Ausgabe strapazieren, in der Sie unter anderem einen ausführlichen Testbericht finden können.



Die nächste PC Games erscheint am 13. April im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder, Markus Krichel, Lars Geiger, Harald Wagner, Wilfred Lindo

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel: © Mirage

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

